

168,- Ft
576 KByte
Számítástechnikai magazin
V. évfolyam 6. szám, 1994. június
Ismét hódít a...
U.S.A
MANGA
MANGA
MANGA
EXKLUZÍV!
Hol tart az új magyar verekedős játék fejlesztése? Írásunkban a színfalak mögé pillantunk.
IMPOSSIBLE MISSION 2025
A világhírű 8-bites játékból ismert gúnyos kacaj ismét felborzolja az idegeinket - immáron Amigán.
SIERRA SOCCER
Ki lesz a futballkirály? A Sensi Soccer ismét kihívóra talált, meghozzá nem is akármilyenre...
BUBBLE AND SQUEAK
Az Amiga bebizonyítja, hogy nemcsak a konzoloké a világ. A vadiúj platformjáték minden eddigi csúcsot megdönt.

AMIGA CD32

FANTASZTIKUS VÁLASZTÉK AZ 576 KByte boltokban



CD32 JÁTÉKKÍNÁLATUNK:













ALFRED CHICKEN	3999,-Ft
ALIEN BREED/QWAK	3999,-Ft
CHUCK ROCK	3999,-Ft
D/GENERATION	3999,-Ft
DANGEROUS STREETS	1999,-Ft
DENNIS	3999,-Ft
FURY OF THE FURIES	3999,-Ft
GUNSHIP 2000	4999,-Ft
HUMANS	3999,-Ft
INTERNATIONAL KARATE+	2999,-Ft
LABYRINTH OF TIME	3999,-Ft
LAST NINJA 3	2999,-Ft
LIBERATION	3999,-Ft
MICROCOSM	7999,-Ft
PIRATES GOLD	4999,-Ft
PROJECT X / F17 CHALLENGE	3999,-Ft
PSYCHO KILLER	4999,-Ft
SEEK AND DESTROY	3999,-Ft
SUMMER OLYMPIX	1999,-Ft
SUPER PUTTY	2999,-Ft
SURF NINJAS	2999,-Ft
TOWN WITH NO NAME	4999,-Ft
TROLLS	1999,-Ft
WHALES VOYAGE	1999,-Ft
ZOOL	3999,-Ft

Super CD32

Extra ajánlat!

FOR USE WITH
COMMODORE
AMIGA CD32



V. évfolyam 6. szám 1994. június

576 KByte

TARTALOM

Mint a címoldal is mutatja, ismét hódít a Manga Mánia, nyomul a CD32, pörög a PC, tombol a konzol, szalad az Amiga és - megfogyva bár, de törve nem - kullog a C64.

ELFMANIA



Eddig még nem akadt legyőzőre a verekedős játékok királya, a Street Fighter II. Vajon mostani kihívója sarokba tudja szorítani?

HEIMDALL II



Folyamatos akció, jópofa kalandozások, meghökkentő rejtélyek - mindez egy szerepjátékban, amely valójában akciójáték. Vagy mindkettő?

IMPOSSIBLE MISSION 2025



"Another visitor, stay a while, stay forever... Aaaahhhahaha!" - hangzik fel ismét a 8 bites legenda Amiga változatában.

EXKLUZÍV



Rohamléptekkel készül az egyelőre "nevenincs" magyar akciójáték, melynek legfrissebb érdekességeiről olvashattok a rovatban.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/6-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.
Kiadja a Comgame GM., 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132. Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

HÍREK

"AMIT TUDNI AKARSZ EGY CÉGRŐL DE SOHASEM MERTED MEGKÉRDEZNI..."

VIRGIN





Jó háromnegyed év telt el azóta, hogy a Virgin és a Westwood Studios házasságából megszületett a kalandjátékok nemesi sarja, amelynek második részével, a LANDS OF LORE II-vel az alkotók minden eddigi határ túlszárnyalására készülnek. A még kissé homályos sztori szerint a Halál Dzsungelébe vezet majd kalandozásaink szála, ahol egy hatalmas pók ősanyával és annak teremtményeivel kell többek között felvennünk a harcot, látványos ray-tracelt és villámgyorsan mozgatott dungeonokban nyomulnunk és a rejtélyt felfednünk. Eddig még csak az intro összefüggő filmje készült el, amely azonban arra enged következtetni, hogy csúcsokat döntöget majd a játék - a grafikai magaslatokat egészen bizonyos. Mivel semmi többet nem tudok még a játékról, inkább két képpel érzékeltetem, hogy mitől is "mitől döglik a légy". Ja, a megjelenés csak jövő év elején várható, csak PC CD-n.

EMPIRE



A fociszimulátorok népszerűsége mit sem apad, sőt a világbajnokság közeledtével sorra jelennek meg az újabb feldolgozások. Mind közül a legeredetibb talán az Empire variációja lesz, amely stílusosan az EMPIRE SOCCER nevet kapta. A tőlük kapott előzetesből kiderül, hogy az egyik legtöbb opciót nyújtó és legkorrektebben kivitelezett futball szimulátor van készülőben. Tréning, egy/kettő játékos üzemmód, 32 választható csapat, különböző taktikai felállások, állítható egyéni képességek - hogy csak a leglényegesebbeket említsem. Maga a játék felülnézeti felépítésű, a belátható játéktéren akár 10-12 játékos is tobzódhat egyszerre, minden zavaró ricegés nélkül, a figurák mozgatása és a labda pattogása szépen megoldott. Erről a több mint 400 kockányi animáció gondoskodik, amely egyedülálló a maga nemében. Az egyhangú bőrrugást feldobandó számos cartoon-szerű közjáték tarkítja a játékot: sárga vagy piros lapot szorongató kivörösödött fejű bíró, kihagyott helyzetek után a haját tépő edző, animált pályamenti hirdetések és a gólrugások utáni fergeteges show, amit a boldog gólszerző ad elő. Ezeken kívül a már megszokott funkciók is helyet kapnak a játékban, úgymint statisztikai összeállítások, 10 másodpercnyi visszajátszási lehetőség, hosszabbítás, tizenegyes rúgás, stb. Megjelenése perceken belül várható, PC-re és Amigára.

SYSTEM 3



A System 3 majd két évig pihente ki a Silly Putty által okozott eufóriát, hogy aztán alig néhány hónappal ezelőtt ismét lázas munkába kezdjen a nagysikerű elöd nyomdokain haladva. PUTTY SQUAD a címe annak a szeptemberre ígért ügyességi játékuknak, amelyet az óriási siker övezte elődből fejlesztettek tovább, melynek minden valószínűség szerint méltó követője lesz. Szerencsére nem ragadtak le annál a rossz szokásnál, hogy egy kicsit kipofozva a grafikát és négy-öt új pályát összebarkácsolva kijönnek egy Putty II-vel. Minden elemet megváltoztattak: Putty társat kapott egy macska, Dweezil személyében, 60 merőben új stílusú és felépítésű pályát terveztek a játékhoz, melyek mindegyike 22 további képernyőre oszlik, számos titkos helyet is magába rejtve, és zeneileg is nagyot léptek előre, hiszen a Chaos Engine-ből ismert Richard Joseph szerezte a játék muzsikáját. Putty mozgása is új elemekkel bővül a már megszokott idétlen nyúlásokon és mászásokon túl: nyílvessző-, elektrosokk-, és ökölputty. A grafikai megoldásoknál a régi rajzfilmekből már jól ismert effektet vették elő a szerzők: a távoli hátterek életlenek, majd ahogy közeledünk az előtérben lévő főszereplők felé, úgy élesedik a kép. Mivel mindez finom parallax-scrollal (többrétegű háttérmozgatással) van párosítva, igazi 3D-s élményt nyújt, pedig csak egy egyszerű trükkön alapul. CD32 és Amiga1200-es változatban kerül piacra szeptember végén.

PSYGNOSIS





A Digital Illusions nem igazán a shoot'em up játékairól híres, hiszen nevét a Pinball Dreams és Fantasies sorozat tagjai fémjelezték. Eddig. A Psygnosis égisze alatt szeptember környékén jelentetik majd meg Amigára (minden formátumra) eddigi tevékenységüktől homlokegyenest különböző büszkeségüket, a HARDCORE névre keresztelt "üsd-vágd-nem-apád" játékot. Az alkotók, ismerve a Turrican trilógia által felállított normákat, apait-anyait beleadnak a grafika és a hangok kivitelezésébe, amit a fémes hátterek, változatos helyszínek, extravagáns ellenfelek és dübörgő muzsikák segítségével

kívánnak elérni. A hat platform-pályából álló pusztítást minden második szint után egy vezetéssel egybekötött lövöldözés szakít meg, ezzel is a változatosságot erősítve. Mivel a dolog még igencsak kezdeti stádiumban van, ezért inkább két képet mutatnék be a rizsa helyett - azok úgyis többet mondanak.

COMMODORE



A játékok bemutatása közé most pedig becsempészek egy kis hardware újdonságot, ami ugyan nem fogja felforgatni a világot, de elég nagy vihart kavart eddig is a világsajtóban. Az Amiga 1200-eshez közvetlenül csatlakoztatható CD meghajtóról van szó, amit az egyszerűség kedvéért csak CD1200-nak neveznek. Az egység az 1200-as bővítő portjához illeszkedik, saját energiaforrásról táplálkozik, dupla sebességű és ún. multi session olvasási képességgel rendelkezik. Ezáltal többé kevésbé ugyanazokkal a paraméterekkel rendelkezik, mint a már befutott CD32. A "botrányos" bemutatkozását annak köszönheti, hogy egyelőre csak Németországban kapható (ára 500,- DM körül mozog), mivel az angol Commodore elállt a szigetországbeli terjesztésétől, mondván a gép nem alkalmas lézerlemezes filmek lejátszására. Folynak ugyan tárgyalások a fejlesztőkkel, hogy mégis valamilyen módon belezsúfolják ezt az egységet is a berendezésbe, de erre már aligha van esély (ismét egy olyan át nem gondolt lépés a Commodore-tól, mint amilyen a CDTV volt annak idején)... A debütálása is a német CeBIT '94 kiállításon volt, pedig már az ECTS-en is ott árválkodott a Commodore U.K. kiállításán. A berendezés minden tekintetben kompatibilis a CD32-vel, természetesen akadnak kivételek, de ezek lejátszása is megoldható kisebb hardware módosításokkal.

APACHE



Ha már a CD32 témakörnél tartunk, következzen egy igazán friss infó a köztudatba csak nemrégiben berobbant szotvercégtől, az Apache Software-től. SPUD BOY címmel júliusra szeretnék megjelentetni az első krumpli-figura kalandjait feldolgozó játékukat, ami hemzsegni fog az extrém ötletektől - annak ellenére, hogy egy szimpla mászkálós játéknak néz ki. Igen, jól olvastátok, egy jól megtermett krumpli lesz a főszereplő, akit a földből kiráncigáltak és zsákba dugva már majdnem kivittek a piacra, ha nem pottyant volna ki belőle... Most pedig vissza szeretne jutni az édes anyucikájához. Jaj, de bloooooood. Utunk során legelőször is fel kell öltöztetnünk a csupasz burgonyát, de a pályákon szétszórt számtalan ruhadarab (keménykalap és krumpliorr, szkafander, kalózkötés, indián fejdísz, bohócsipka, stb) közül csak a megfelelő kiválasztásával juthatunk majd át a szint végi kapun. A figura a felvett jelmeznek megfelelően mozog és gesztusai is ehhez igazodnak. Mivel krumplit még senki nem látott pisztollyal vagy vadászkéssel a kezében, ezért fegyverként nem is tud mást felhasználni, mint saját magát. A kis krumplidarabkák úgy szelik a levegőt, mint a vadlibák! Ezt a "súlycsökkenést" ellensúlyozni kell valamivel: erre valók a pályákon szétszórt bónusz-izék. Mozgása nagyon cuki, gyorsasága pedig gyakorta vetekszik Sonicéval.

GREMLIN



A nyár egyik legnagyobb durranása minden bizonnyal a Gremlin gondozásában megjelenő DESERT STRIKE, majd nem sokkal utána a JUNGLE STRIKE (képünkön) PC-re való megjelenése lesz. A már minden formátumot megjárt programok a kapott előzetes alapján bármelyikkel felveszik a versenyt - mind grafikailag, mind hanghatásilag maximális teljesítmény várható. A feladat gondolom mindenki számára ismert, a lényege: taktikázással, okos üzemanyag és tűzerő tartalékolással, majd apait-anyait beleadva minden fegyverzetünket bevetve ki kell füstölnünk az ellenfelet és az elsődleges célpontot megsemmisítve vissza kell térnünk a főhadiszállásra. Az első epizódban a Közel-Keleten tevékenykedünk, a mindenre elszánt Kilbaba tábornok és bérencei ellen, akik nemcsak a hagyományos légi fegyverekkel rendelkeznek, hanem minden bizonnyal nukleáris eszközök is vannak a birtokukban - ez külön fokozza a missziók veszélyességét. A 4 különböző küldetés 30 féle almisszióra tagozódik, biztosítva a hosszú játékidőt. A második "kiadásban" a megölt tábornok fia veszi át a rosszfiú szerepét, nukleáris katasztrófával fenyegetve a világot. Ezen túlmenően ő az első számú drogkereskedő, küldetésünk tehát kettős jelentőségű. Nyolc misszió áll előttünk, melyek mindegyike 30 különböző részfeladatból áll, teljesen új harci járművekkel és kiegészítő fegyverekkel küzdhetünk - mi kell még? És képzeljétek el, a stuffok CD-re is kijönnek. Az lesz ám a jó muri...

PSYGNOSIS



Aki nemcsak ugabugrál a sorok között, az olvashatta három hírrel ezelőtt, hogy a Digital Illusions új pártfogóra talált a Psygnosis személyében. Közös munkájuk második gyümölcse lesz a BENEFACTOR című "mini-Flashback", amely nemhiába kapta ezt a furcsa jelzőt. Ugyanazokkal a tuti mozgásokkal és manőverekkel rendelkezik, mint a jóval nagyobb testű hasonmása, csak - mint képünk is mutatja - jóval apróbb termetűként. Az lesz a feladata, hogy nálánál is kisebb törpöket valamilyen úton-módon eljuttasson a kijárathoz. Ehhez kapcsolókat kell ki-be kapcsolgatnia, létrákon kell fel-le mászkálnia, ajtókat kell kinyitnia, csúszdákon kell közlekednie és persze arra is ügyelnie, hogy a rábízott törp, aki olyan sötét, mint az éjszaka, nehogy valami bajt csináljon. Guruló kövek, savval teli tartályok, túl magasról való lezuhanások - ezek mind-mind megnehezítik a feladatát, amely egyébként is dög nehéz. Hogy még bonyolultabb legyen a dolog, vannak olyan törpök, amelyek színtelenek, ezzel is jelezve, hogy intelligenciahányadosuk a zéró alatt van, és ha ezek egyszer valamit a fejükbe vesznek, akkor igen nehéz jobb belátásra bírni őket. A játék annak ellenére, higy mütyür grafikával készül, az előzetes alapján nagyon játszható lesz, a feladatok órákig a székhez láncolják a játszani vágyókat. Megjelenése nyár végére várható minden Amiga formátumra.



ELFMANIA



Végre egy játék, amiben nem kell folyton tornáztatnunk csikorgó kis agyunkat, hanem helyette reflexeinket tehetjük próbára. Egy játék, amelyben nem folyton azé az unalmas akcióé a főszerep, hanem jut idő az igazi próbatételre, a többórás TÖLTÖGETÉSRE. Ez az ELFMANIA.

A játék maga igen igényes kivitelű, már ami a grafikákat és a választható karaktereket illeti. Egy játékosnál három, kettőnél összesen hat figura közül választhatjuk ki a legmegfelelőbbet. Ezek sorban Janika, aki nevével ellentétben egy lány és életeleme a tánc. Minden győzelem után lejt egyet, viszont gyorsaságban egy szemernyit sem különbözik akár a legnagyobb ellenféltől sem. Utána jön Tenko, akit Zenthe Ferenc (a Tenkes Kapitánya) és egy techno-(s)béka elegyítésével alkottak. Mellesleg ő egy punk. A harmadik a sorban Taiki, egy fagyos fiú. Ők hárman azok, akiket egy játékos esetén választhatunk ki (a második játékos egyébként a tűzgomb megnyomásával jelentkezhet játékra a karakterválasztásnál). Két játékossal még választható a kardnyelő és -forgató Seven, a török; Kosken, a sumo harcos, valamint Matiki, a pörölykalapácsos király. Az igazat megvallva a figurák között az alakjukon és esetleg a fegyverükön kívül semmi különbség nincs, mindenki úgy mozog mint a villám, nem csoda, hogy egy menet három perc töltögetésből és nagyjából egy perc harcból áll (hiteles adatok). Ami azonban még zavaróbb, az a figurák hangja. A csata előtt néha még zeng egy-egy dörgő bariton, de a végén mindig egy cérnavékony szoprán csicsergi el a végeredményt. Ez egy 300 kilós szumo harcosnál eléggé illúzióromboló.

Ha már a harcnál tartunk, lássuk annak menetét. Minden találatnál aranypénzek pattannak a játéktérre, amelyek megütésével egyrészt pluszpontokat szerezhetünk, másrészt ezzel egyidőben meg is dobjuk ellenfelünket az érmével, aki ettől további sérüléseket szerez. Ha valakit leterítünk, abból újabb értékes holmik hullanak (csoda hogy tudnak mozogni ettől a sok csecsebecsétől), amelyekbe szintén jó beleütni. Ahogy az manapság egy verekedős játéktól elvárható, ebből sem maradhat ki a Special Move. Ez annyiból áll, hogy a tűzgomb nyomvatartásával egy időben a menetirány szerint átlósan föl rángatjuk a joyt, mire egy idő után emberünk begerjed és ezerrel elkezdi ismételgetni ugyanazt a támadást. Ez elég hatásos, de nagyon sokáig tart előhozni és egy sima átugrással védhető.



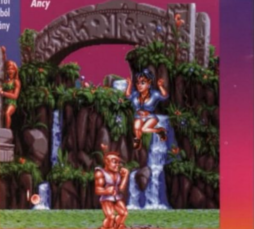






Ennyi azt hiszem elég a negatívumokról, lássunk valami jót is. A játékosok nagyon szépen kidolgozottak, mozgásuk is nagyon impozáns (már amennyire ki lehet venni, annyira cikáznak). A hátterek sem rosszak, bár nincs sok belőlük. A hangokról nem sok jó mondható. Majd elfelejtettem, hogy minden győzelem után a négyzethálós térképen egy X illetve egy O jelenik meg (attól függ, hogy ki győz), ami arra enged következtetni hogy aki összegyűjt ötöt egy sorban, oszlopban vagy átlósan, az nyer valamit. Hogy mit, az maradjon rejtély (én sem tudom). Nagyjából ennyit tud a nagy dirrel-durral beharangozott Elfmania. Szerintem elég nagy csalódás. Gondolom, a programozók szerették volna kihasználni a mostanság dúló SF-lázat, de a grafika fejlesztése túl sok idejüket felőrölte, így a harci rész programrészét már csak összecsapták, hogy minél előbb kijöhessen a játék. Persze ez csak feltevés.

Ancy



ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	75%
kezelhetőség	77%
kihívás	45%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: Amiga

VERZIÓK: Amiga

CORRIDOR 7



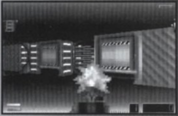
Halk csosszanás törte meg a kihalt katonai bázis csendjét, amikor egy szkafaderfélébe öltözött ember belépett a bázisra, kezében fegyverrel. Végiggondolta a néhány napja történt eseményeket, s hogy miként keveredett ide a szomszéd bolygók egyikéről. őrjítő ez a csend - mormogta - és elképzelte az itt lezajlott eseményeket a hallottak alapján. A csend persze csak látszat, hisz amióta ezek a szörnyek kiszabadultak a labortóriumból, minden zugból halál fenyegeti az ide tévedt embereket. Az itt dolgozók jó része kimenekült, amikor a hangosbemondó harsány szirénaszó kíséretében tudomásukra hozta a kísérleti szörnyek szökését. Így csak néhány kísérletezgető tudós lett a szörnyek áldozata, azok, akik a 7. emeleti körfolyósón foglalatoskodtak eme "barátságos" lények tenyésztésével. Néhány óra leforgása alatt az emberektől nyüzsgő bázis teljesen kihalt, s csak néha lehetett halvány kis morajlásokat hallani az alsóbb szintekről. A felsőbb körökben mozgó tiszteket természetesen nem vonták felelősségre, igyekeztek "birtokon belül" eltussolni az ügyet, a nagyközönséggel a lehető legkevesebb és legvalótlanabb híreket közölték. Hogy a dolognak a legkisebb visszhangja legyen, és emberáldozattal se járjon a dolog, úgy döntöttek - méghozzá a szakértők bevonása nélkül -, hogy a Bolygóközi Űrparancsnokság tíz elitalakulatából válogatnak ki embereket, s a legrátermettebbeket küldik le a bázisba egyenként.

Miközben a szkafanderes ember végiggondolta az eseményeket, lassan, araszolva haladt végig a fal mentén, érvényesítette kék mágneskártyáját a komputeren, s felrántotta az egyik zsilipajtót. Halk moraj ütötte meg fülét, mire kibiztosította fegyverét, egy hirtelen ugrással a folyosón termett és a hang irányába fordult. Nem mindennapi látványban volt része: egy hatalmas szem, oldalán két forgó fegyverrel nézett vele farkasszemet. Célzott, majd vadul beleeresztette a sorozatokat az óriási szembe, mire az meghátrált, és kocsonya-szerű masszává robbant szét vastagon beterítve a folyosó mindkét falát. A szkafanderes ember hirtelen körbefordult, majd megnyugodva támasztotta a hátát a falnak, s mélyet sóhajtott.

Ez a kis bevezető hűen tükrözi az előzményeket és a játék Alienhez hasonlatos hangulatát, mely első ránézésre a Doom-ot juttatja eszünkbe, kicsit gyengébb kivitelben. A készítők azonban előre bocsájtják, hogy a Corridor 7 nem egy Doom-klón akart lenni, sőt az ötlet jóval előbb megfogant bennük, minthogy amazt láthatták volna.







A bázisban egyre mélyebbre haladva vadabbnál vadabb fegyverekre lelünk, de a szörnyek száma és ereje is hasonlóan változik. Az ajtók jó része egy mezei SPACE lenyomásával nyílik, de többhöz meg kell szerezni a különféle színű kódkártyákat. Gyakran találkozunk falba épített szekrényekkel, melyek mögött orvosi készletet találhatunk, vagy municióra lelhetünk.

Ha a száraz tényeket nézzük: 11 különféle ellenség, 30 szintes bázis, 4 nehézségi fokozat. Egy megszállottnak 3-4 nap a végigjátszás, aki naponta rendszeresen leül elé, annak se több egy hétnél.

Akik az utóbbi hónapokban Doom-on éldegéltek, rögtön párhuzamot vonnak a két játék között. A készítők itt is felhívják a figyelmet, hogy a Doom egy következő generációs technikával készült, de a Corridor 7 a Wolfensteineknél jobb, hisz különleges fénytechnikát használ, animált falakkal találkozhatunk, válogathatunk infra-éjjeli-normál látás között, sztereo hangokat hallhatunk, stb. Természetesen mindezek ellenére a Doom-ot nem éri utol. Szintén a készítők véleménye, hogy a Corridor 7 reálisabb, hisz az ember könnyebben el tudja képzelni magát egy katonai bázison, mint a pokolban... Rövid játék után gyorsan megfogalmazódott bennem a Corridor 7 kontra Doom vélemény: nincs elég ötlet benne, mindvégig csőfolyosókban kell bandukolnunk. Hiányoznak a Doom-ból megszokott hatalmas termek, a változatos helyszínek, az intelligens szörnyek, és a hangulat. Tehát egyelőre nem történt trónfosztás...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang / zene	70%
kezelhetőség	78%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 76%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC



SEAWOLF

A sors kiszámíthatatlan szeszéje folytán a szimulátor programok kedvelői ezekben a hónapokban a tengerekre, ill. azok felszíne alá "szorultak". A SUBWAR 2050 után, - melyben a jövő évszázad mélységi vadász-hajóival ismerkedhettünk - most a jelenkor talán legmodernebb tengeralattjárójának fedélzetére álmodhatjuk magunkat. Az előzetes hírek, és képanyag alapján pedig már nagyon várjuk az ACES OF THE DEEP megjelenését, melyben második világháborús környezetben ijesztgethetjük majd ellenfeleinket. A megjelenési sorrend következtében, a fejlett csodamasináknak bú-



csút mondva kell a technikatörténetben visszafelé haladnunk, és bizonyítani, hogy a kezdetlegesebb eszközökön is mi vagyunk a mélység ászai...

Napjaink modern vadász-tengeralattjárói:

A haditechnika csúcsát képviselő, az űrhajózási problémákkal rokon követelményeknek megfelelni képes ultramodern "járművek" a földön. Ennek megfelelően az előállítási költségeik is csillagászati méretűek. Egy tengeralattjáró jósági jellemzői a legapróbb részleteteket is magába foglaló összetevők sokaságából alakul ki, most csak a lényegesebbekről röviden:

A hajótest: kialakítása különleges igények alapján történik. Ellent kell állnia az óriási tömegű víz nyomásának, a mélyvizi fegyverek robbanásából származó lökéshullámoknak, és a sós víz korrodáló hatásának egyaránt. Anyaga általában nagyszilárdságú acél, de pl. a volt Szovjetunióban legalább két hajóosztályé titán. Többnyire egy külső-, és belső hajótest alkot egymással héjszerkezetet. Alakja közel kör keresztmetszetű, a vége felé szűkülő, csepp formájú. A hajótest válaszfalakkal részekre tagolt, átjáróajtajai biztonsági okokból csukva vannak, nehogy egy-egy szakasz sérülése és vízzel való eláradása katasztrófát okozhasson.

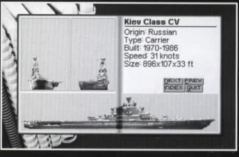
Laikus létünkre talán nem is gondolnánk: mennyire fontos mutató, egy hajótest összenyomhatósága! Hogy miért? Mert egy mély merülésű tengeralattjáró esetében a nagymérvű összenyomódás akár több tonna felhajtóerő elvesztését is eredményezheti... Egy gyengén áramvonalazott hajótest komoly sebességvesztést eredményezhet, és jelentős zajforrás is lehet. A tengeralattjáró legnagyobb ellensége a hanglokátor. A hajótest oly módon is kialakítható, hogy a hanglokátor hanghullámait minél jobban szétszórja. Ez a megoldás megegyezik a repülőgépeknél és egyes felszíni hadihajóknál alkalmazott "stealth" ("lopakodó") technológiával. Elterjedt megoldás az is, amikor a kritikusabb részeket hangelnyelő lapokkal fedik.

A manőverező képesség: rendkívül fontos a tengeralattjárók számára. A korszerű vezérlőrendszereknek köszönhetően, ma már három dimenzióban "repülnek", akár egy repülőgép. Hosszuk négyszeresének távolságán belül megfordulnak, és percenként (mélység függő) néhány száz lábnyi függőleges manőverezés sem okoz számukra nehézséget. A tervezőknek olyan aerodinamikai problémákat is meg kell küzdeni, mint a csúszás a forduló végrehajtásakor, a kormányfelület helyesen megválasztott mérete, alakja és elhelyezése. A stabilitás szempontjából meghatározó a tengeralattjárón belüli tömegeloszlás, ezért az üzemanyag, a fegyverzet, az élelmiszerek és az egyéb raktárkészlet elhelyezésére állandó, kiemelt gondot fordítanak. A tengeralattjáró mélységi helyzetváltoztatását és mindenkori egyensúlyát tartályrendszer biztosítja.

A merülési mélység: növelése állandó cél, mert ha jelentős, védelmet nyújt. A tenger akusztikus sajátosságai ugyanis erőteljesen behatárolják a felderítő eszközök hatósugarát.

A fegyverzet: indító helyei általában a hajó orrában elhelyezett 5-6 db torpedóindító-cső, esetenként a robotrepülőgépek indítócsövei. Az amerikai haditengerészet, hogy elkerülje a speciális tengeralattjárók építését, olyan fegyvert fejlesztett ki, amely az 533 mm átmérőjű szabványos torpedóvető-csövön keresztül is indítható. Ezt a megoldást sikeresen alkalmazták a Sub-Harpoon hajó elleni robotrepülőgép és a Tomahawk két (vízi és szárazföldi) változata esetében. Miután egy vagyont költöttek arra, hogy a Tomahawk indítható legyen a torpedóvető-csövekből, rájöttek, hogy mégsem ez az igazi megoldás, mivel minden egyes robotrepülőgép egy értékes torpedó elől veszi el a helyet. Ezért a már meglévő hajókon függőleges indítócsöveket alakítottak ki a tengeralattjáró orrának felső részén, a hanglokátor és a nyomásálló hajótest elülső vége között. Mostanában a kutatási-fejlesztési alapokból inkább a méretek csökkentésére költenek óriási pénzeket.

A torpedókról általában elmondható, hogy túl lassúak, kicsi a hatótávolságuk, zajosak és sok esetben megbízhatatlanok, ezért a fejlesztésük folyamatos. A Mark 48 torpedó sebességét pl. 55 csomóra (102 km/h) kívánják növelni a közeljövőben. A tengeralattjárók méretei a háború óta jelentősen megnőttek, mint már említettem többségük kettős hajótesttel rendelkezik, és egyre keményebb anyagból készülnek, elsősorban azért, hogy nagyobb merülési mélységet érhessenek el. Ezáltal egyre erősebbek és ellenállóbbak egy támadással szemben. A torpedó harci feje hatékonyságának növelése komoly probléma. Keresik a módszereket, amelyek lehetővé teszik a többrétegű burkolat áttörését. Az egyik ilyen megoldás lehet a kumulatív töltetű robbanófej, a másik a nukleáris robbanófej használata. (Ismert, hogy a svéd Karlskrona haditengerészeti bázis közelében 1981 októberében zátonyra futott szovjet Whiskey osztályú tengeralattjáró ilyen robbanófejjel szerelt torpedókat hordozott. Nemrégiben a világsajtó ennek a balesetnek egy várható következményéről tudósított, ugyanis a torpedók korrodálódása miatt két éven belül fennáll a sugár-



szennyeződés veszélye a svéd partoknál.)

A torpedók rávezető rendszerei is különbözők lehetnek. A Mark 46 torpedó pl. aktív, vagy passzív önrávezetéssel közelíti meg a célt, attól függően, hogy az bocsát-e ki zajt, vagy sem. Ez utóbbi esetben saját aktív hanglokátorát használja a cél felkutatására.

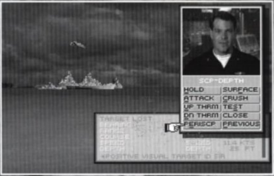
A víz alatti tájékozódás eszközei: az orr felső részére telepített aktív hidroakusztikus készülékek, ill. a passzív szonár érzékelői - jelentős érzékelő felülettel - végigfutnak a hajó mindkét oldalán. A hajózás közvetlen biztonságát ezek szolgáltatják mélységméréssel, a haladási irányban jelentkező természetes és mesterséges akadályok helyzetének meghatározásával. Számomra azért volt tanulságos elolvasni a TÁMADÁS A VÖRÖS OKTÓBERREL című könyvet, mert ott döbbentem rá, hogy ezeket a monstrumokat tulajdonképpen vakon, "kihegyezett fülekkel" vezetik.

A saját földrajzi helyzet meghatározását és állandó



nyilvántartását a pillanatnyi kurzusadatok (irány és sebesség) folyamatos feldolgozása teszi lehetővé. A műszerek által folyamatosan mért adatokat a fedélzeti elektronikus számítógép fogadja, integrálással származtatja és folyamatosan adja a pillanatnyi helyzet koordinátáit. A megtett utat pedig térképre rajzolja. (A játékban is éppen ezért a térkép a legfontosabb "műszerünk", nem pedig a periszkóp!!!)

Ez az ún. fedélzeti tehetetlenségi navigációs rendszer, amelynek a fedélzeti fegyverrendszerek irányításában is nélkülözhetetlen szerepe van.



A számítógép a rádió- és a hidrolokátortól érkező adatok, valamint a saját helyzet alapján, meghatározza a megsemmisítés optimális módját, valószínűségét és a torpedó indítási adatait. Az atomtengeralattjáró egyik jellemzője a magas fokú automatizáltság és a műszerezettség. Minden ellenőrző és vezérlő rendszer kettőzve, sőt sokszorozva van.

A tengeralattjárók "füle" a szonár. Ezt a betűszót az angol "Sound navigation and ranging" (hang alapján történő tájékozódás és mérés) kifejezésből alkották és a köznyelvben így honosodott meg. A szonár egy olyan elektronikus eszköz, amely ultrarövid hanghullámokat sugároz ki, majd ezek visszaverődését felfogja. Főleg a tengerfelszín alatt tartózkodó tengeralattjárók észlelésére és bemérésére használják.

A SEAWOLF (SSN 21) hajó osztály:

Első példányának megépülését 1990-re tervezték, amely névadója "lett" (az elkészültéről nincs adatom) az US Navy új SSN kategóriájú vadász-tengeralattjárói alkotta hajóosztálynak. Vízkiszorításuk már közel 10000 t. E program fő iránya, hogy a tengeralattjáró sokkal csendesebb legyen, és a jégmező alatt az eddigieknél nagyobb lehetőségekkel rendelkezzen. Az új tengeralattjárót az Északi-sarkvidék jege alatt tevékenykedő orosz SSBN és SSN kategóriájú tengeralattjárók ellen tervezték. A tervek szerint a SEAWOLF osztályú tengeralattjárókon több fegyver lesz, mint napjaink SSN kategóriájú hajóin. A SEAWOLF pl. nyolc torpedóvető-csövön, és 12 db robotrepülőgép indítótubuson keresztül összesen legalább 50 darab Sea Lance, Tomahawk, Sub-Harpoon robotrepülőgépet, Mark 48 ADCAP torpedót és aknát vihet. A HY-130 acélötvözetű hajóteste a korábbinál is nagyobb merülési mélység elérését teszi lehetővé.

Most pedig lépjünk végre a hajó fedélzetére. Remélem nem fogom elvenni senki kedvét az elején, ha elárulom, hogy ebben a szimulátorban nagyon ügyesen elkerülték az ismeretlen (hiszen a tengeralattjáró az egyik legféltettebb hadititkok közé tartozik) ábrázolását. Hagyományos értelemben vett műszereket (a "hangforrás vevőt" leszámítva) nem is találunk, emiatt azonban egy pillanatra sem volt hiányérzetem. Ha lett volna is ilyen, a periszkóp nézetben előbukkanó - és remekül ábrázolt! - villámlásoktól sziporkázó viharos táj, az alkonyat színei, a tenger újszerűen ábrázolt hullámzó-, és szemet gyönyörködtető látványa, kárpótolt volna mindezért.

A játék főmenüjének zöme (küldetés meghatározás, két játékos üzemmód stb.), szokvány megoldás, ezért ezekre nem pazarlom a helyet; ez alkalommal inkább, az eddig szerzett tapasztalatok átadásával szeretnék a kezdő kapitányoknak segítséget nyújtani.

Mielőtt azonban erre rátérnék, a LOGBOOK menüpont feltétlen érdemel egy kis kitérőt, mert a program egy igen hasznos "találmánya"! Ide minden lényeges infót bezsúfoltak, kezdve a billentyűzet kiosztástól (KEYBOARD HELP), a különböző hajók típuskönyvéig. A hajónapló a legnagyobb megpróbáltatások közben is felüthető, a kapitány nyugodtan "puskázhat" belőle, mielőtt kiadja sorsdöntő parancsait!

A hajó irányítása: indirekt; a kormánykerék nem a mi kezünkben van, a "kormányos" viszont a mi parancsainkat követi. Kétféle kormányzási módot véltem felfedezni:



1.) F2 nyomása után a térkép (melyről már írtam, hogy a legfontosabb "műszerünk"!) fölött megjelenik az SCP-ablak. Ezen a HEADING-mezőre bökve (a bal egérszemmel), vagy az aláhúzott karaktert (H) leütve a billentyűzeten, a HEADING-ablakot csaljuk elő. Itt ismét a Heading-et kell választanunk, minek hatására az ablak eltűnik, és az alatta lévő térképen arra a pontra kell böknünk, melynek irányába szeretnénk hajónk orrát állítani, vagyis ez lesz a haladási irány. Néhány megjegyzés: a kijelölt pontot elérve, azon tengeralattjárónk irányváltoztatás nélkül áthalad, ezzel tehát csak - a hajónk és a pont közötti képzeletbeli egyenest -, egy "irány"-t képzünk, nem pedig "elérési pont"-ot, ahol a hajó esetleg meg is áll.



A hajó orrának irányát változtatni (nagy könnyítés számunkra!) álló motorok mellett, hangtalanul is lehet. Minden leendő kapitány tapasztalni fogja, orr-irányba a hajója sokkal jobban "lát", a passzív szonár így hatásosabban "hegyezi fülét".

A passzív szonár: (ha már szóba került, tárgyaljuk ki ezt is:) "PING" <Ctrl-P> (kisugárzás), azaz anélkül, hogy árulkodna jelenlétünkről másoknak, veszi a zajforrások jelét (hajómotorok zakatolását, bálnák énekét!), és a fedélzeti számítógépnek átadja feldolgozásra. Feldolgozás után, a tárgyra utaló szimbólum megjelenik a térképen. (Az egyedi "hangkép" alapján a valóságban az egyes hajók akár név szerint is azonosíthatók! A programozók ebbe a témába nem mentek bele ilyen mélységig, itt "csak" Helo=helikopter; Ship=hajó; Sub=tengeralattjáró; Torp=torpedó szimbólumokkal és színjelölésekkel találkozunk: Friendly(barát)=zöld; Enemy(ellenség)= piros; Neutral(semleges)= sárga; Unknown(azonositatlan) =szürke ill. ha aktív akkor fényesek, ha inaktív, akkor lesötétítettek a színek.)

2.) Visszakanyarodva az irányításhoz: a második esetben F2 nyomása után az SCP ablakon a WAYPOINT-mezőt választjuk, majd a SET WAY-re bökve (vagy az "S"-t nyomva), a térkép fölötti ablak eltűnik, és kijelölhetünk egy waypoint-ot. Ezt többször megismételve egymás után, cikk-cakk-mozgásra "programozhatjuk" hajónkat, (a waypoint-ot elérve a hajó irányt vált a következő waypoint felé) vagy bonyolult kacskaringó-rendszeren keresztül őrjáratoztathatjuk egy adott térségben. Megjegyzés: bizonyára nem ok nélkül építették a programba ezt a lehetőséget, ha többet fogok vele játszani, előbb-utóbb rájövök, mely esetekben nyújt (ha nyújt egyáltalán) üdvözítő megoldást...

Egyelőre az a tapasztalatom, hogy a csendes kivárás, a "tengeri orkas" lapításból támadása a leghatékonyabb taktika. Még érthetőbben: számomra az első, "kézben tartott irányítási mód" a megbízhatóbb, a szimpatikusabb. A felesleges lavírozás különben is veszélyes, az ellenség könnyebben felderítheti, bemérheti helyzetünk.

Sebesség: 1-5 billentyűkkel a negyed-, fél-, háromnegyed-, teljes-, és a "túlhajtott"-gőzzel határok között szabályozható. Az utóbbi tartós használata kerülendő, károsodáshoz vezethet, de ha közvetlen torpedó támadás ér, és nem használjuk,



az is! Hátramenet fokozatot nem találtam, igaz nem is hiányzott nagyon... Ha némán akarunk megbújni, a "0" billentyűvel parancsolhatunk csendet a gépháznak.

Függőleges manőverek (emelkedés, süllyedés): A billentyűzetről közvetlenül a Ctrl-U (fel), Ctrl-D (le), Ctrl-H (itt állj meg!) kombinációval, vagy az F2-PERISCP elérési úton az SCP-DEPTH-ablak különböző mezőinek választásaival: HOLD=adott mélységen megáll a manőver; ATTACK= támadási mélységre (150 FT); UP THRM= emelkedik; DN THRM=süllyed; PERISCP=periszkóp-mélységbe (25 FT) emelkedés, majd periszkóp nézet; SURFACE=nézzetek, itt vagyok! (0 FT); CRUSH=összeroppanásig (?) merül, nem mertem kipróbálni; TEST=merül, az elvileg engedélyezett legnagyobb merülési szintig. A kisebb mélység miatt mindig fenékig merült, nem történt baj soha!

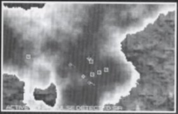
Fegyverzet indítás: Miután becserkésztük a célt, annak kijelölése (F2-TARGET, majd bökés a célpont szimbólumára a térképen) kell, hogy megelőzze minden esetben. Hozzá kell szoknunk, hogy kétféle torpedó töltési- és indítási mód közül kell választanunk, mely választás helyességétől nagyban függ későbbi sikerünk! Az első mód, amikor F3 nyomása után a WEAPONS-ablakban a LOAD-mezőt választjuk. A torpedótípus (LongRange, HighSpeed, WakeHoming, Statis)

kiválasztása után nyomjuk meg a ";"-t! Megjelenik a "fegyverzet állapot"-ablak, melyről sok érdekes információ olvasható. Láthatjuk, hogy a torpedó a helyére került, de a vető-cső fekete, szárazon maradt. Ez az állapot mindaddig fennmarad, amíg az F3-FIRE parancsot ki nem adjuk. Ekkor, a cső pirosra vált, majd lassan feltöltődik vízzel, átszíneződik kékre, végül a torpedó kirepül. Ennek a módnak az előnye, hogy jó előre feltölthetjük indító-csöveinket, és a csőben a "végtelenségig" tárolható a torpedó, de az indítás lassú,



értékes másodpercek telnek el a kilövés pillanatáig. Szállítóhajók ellen, lesből támadásnál nagyszerű, de vészhelyzetben, bennünket ért támadás esetén végzetes lehet ez a lassúság!

A második mód, amikor F3 után a WEAPONS-ablakban az LD/FLD-mezőre bökünk. Típus választás után, ismét a "fegyverzet állapot"-ablakot (;) figyelve azt látjuk, hogy a torpedót övező fekete csőbe azonnal víz nyomul, (kékülni kezd), és az alatta lévő zöld pontsor fokozatosan pirosra vált. Az ily módon betöltött torpedó azonnal indítható (FIRE), sőt ajánlatos is a mielőbbi indítás, mert amikor a pontsor minden egyes tagja pirosra vált, a csövet automatikusan ürítik, vagyis abban a pillanatban fegyvertelenné válunk. E mód előnye, hogy rettentő gyors sorozatlövésekre ad lehe-



tőséget, hátránya, hogy a csövek gyorsan, sőt többnyire a legrosszabbkor ürülnek!

Rakéta (HARPOON, TOMAHAWK, SEA LANCE) indításnál is első a célpont megjelölés, majd F3-MISSILE után típus választás (SELECT MISSILE). Választás után nem kell külön FIRE parancs, az előké-születek után - néhány röpke másodperc - az indítás automatikus. A raké-tákat érdemes a nagyobb cirkálókra, és repülőgép-hordozókra tartogatni, mert azekkel a nagy "dögökkel" azonnal végeznek, nem hagyva időt nekik a válaszcsapásra.

További tapasztalatok: A szimulátor programnak va- [illegible]

van, hogy bennük olyan "életveszélyes őrültségekkel" is kísérletezgethetünk, amit a valóságban vagy ki sem mernénk próbálni, vagy pedig nem lenne alkalmunk beszámolni róla, mit cseszerintettünk el (!!!). Hozzáértő nagyokosok szerint éppen ezért károsak, és veszélyesek, de ebbe most ne menjünk bele...

Egy-egy balsikerű próbálkozás után automatikusan választottam a Replay funkciót, de tapasztalnom kellett, hogy a gép szinte soha nem ugyanúgy adja vissza az ismétlést, mint ahogy azt előzőleg tette. Változások történnek akár egyszerre több mindenben is, sőt, egyre nehezebbek lesznek ugyanazon küldetések. Első próbálkozásoknál pl. még azonosítva van minden hajó, tisztán látszik ki a barát, és ki az ellenség. Később már a sűrű PING-elések után sem lesz ilyen áttekinthető a kép. Ez nem negatívum, de időnként gyöngyözővé teszi a büszke kapitány homlokát. Többféle módszerrel próbálkoztam, és mint fentebb említettem már, a csendes, türelmes várakozásból indított támadás vált be a leginkább.

A SILENT SERVICE-ben szerzett tapasztalatokat remekül lehetett kamatoztatni. Előfordult, hogy a tettvágytól tüzelve, már éppen lépni akartam, de szerencsémre az ellenfél tengeralattjárója egy hajszállal "előbb



unta meg a banánt". Anélkül, hogy előzőleg tudtam volna a jelenlétéről, (a küldetés kezdetén "ő" már eleve ott lehetett), közvetlenül előttem jelent meg a térképen. Ha egy ici-picivel türelmetlenebb vagyok, ugyanúgy elésiklottam és felkínáltam volna magam, mint ahogy ebben az esetben ő tette magával nekem.

Többször is indul úgy küldetés, hogy térségben még senki sem tartózkodik. Ilyenkor használjuk ki az alkalmat és gyorsan foglaljuk el a legkedvezőbbnek látszó pozíciót: pl. becsorgunk egy sziget öblébe.

Vigyázat, tényleg csak csorogjunk, mert a zátonyra futás sem lehetetlen! Ha a térképen feltűnő ellenfelekhez képest a helyzetünk kedvezőtlen, negyedgázzal viszonylag csendben, és észrevétlenül mozoghatunk.

Ha a közelünkben van sziget, vagy szárazföld, akkor felőle, annak jótékony takarásából indítsunk támadást. Tanuljuk, és szokjuk meg minél előbb, a térkép utáni manőverezést. Az oktondin kidugott periszkóp csak arra jó, hogy eláruljon bennünket, ezért jobb ha el is felejtjük (na jó, az utolsó ellenfél elsüllyedésében óvatosan - a helikopter még mindig veszélyes lehet! - szabad gyönyörködni)! A 3D-s vízalatti nézetnek is csak egy esetben vehetjük hasznát, ha a tengerfenék nyújtotta természetes domborulatot kihasználva áll szándékunkban megbújni.

Amíg az ellenfél nem PING-et, viszonylag nyugodtan cserkészhetünk, de így is ért már néhány váratlan meglepetés. Nem véletlenül 150 ft a támadási mélység. Hadihajó ellenfeleinket lehetőleg oldalról, de inkább hátulról közelítsük. Az első áldozatok, mindig a legnagyobb méretű hajók legyenek, amiket rakétákkal támadunk! A megfelelő célpont kiválasztása döntő jelentőségű lehet! Fentebb java-



soltam, hogy a periszkópot jobb ha elfelejtjük, - ami továbbra is igaz - de ebben az esetben kellő óvatossággal és körültekintéssel használva szükség lehet rá. Célpont azonosítás után a lehető leggyorsabban tűzés vissza ATTACK mélységbe, és onnan kezdeményezzük a támadást.

A mellékelt, füstölgő képek "fotózásához" periszkóp mélységből indítottam rakétát. A megcélzott hajó már nem sokat tehetett, de kísérő társa azonnal bosszúra éhezett. Láttam megtorló reakcióját, s közben arra gondoltam, a valóságban milyen "csocsi" érzés lehet végignézni a válaszrakéta indítását, majd másodpercekig várni az égindulás-földindulást, aztán a vörös tartalék világítás pokoli fényében túlélni a földrengéserejű megrázkódtatást, amit ráadásul még a kétségbeesett matrózok félelemtől eltorzult kiáltozása is kísér. Nem sokáig kellett képzelődnöm, a vázolt "élményeket" produkálta a program maga is!

Az utoljára hallott halálsikolyok különösen hátborzongatóak voltak...

Sz.JVC.

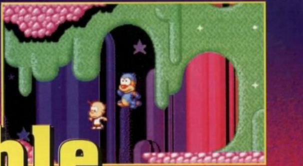
ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	80%
kezelhetőség	85%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

A mászkálós játékok már hosszú idő óta elérték azt az állapotot, amikor csak önmagukat ismétlik, csillogó köntösbe és bámulatba ejtő zenei aláfestéssel körítve próbálnak meg fejlesztőik ugyanarról az alapötletről még egy bőrt lehúzni. Ezt a sokak által megerősített és bizonyított tézist kívánja megdönteni - minden bizonnyal sikerrel - a mindezidáig kevésbé közismert Audiogenic cég, a Bubble and Squeak című műremekével.



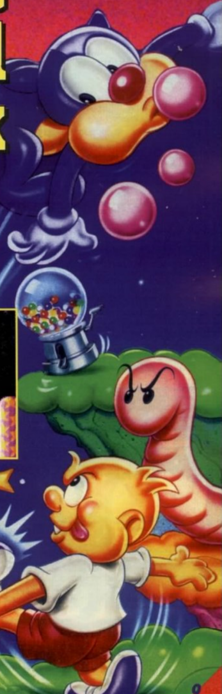
Bubble and Squeak

A játék mintapéldája annak, hogyan ugorhat egy cég a figyelem középpontjába azzal, hogy egy már elcsépeltnek tűnő stílust feltámaszt poraiból, és kiváló ötleteivel megtámogatva produkcióját, valami bombasztikusat alkot. A B&S nemcsak grafikájával és jól eltalált hanghatásaival arat, hanem a szereplők kiválasztása és egymáshoz való viszonya is telitalálat. Hogy kik is ők? Egyikőjük Bubble, a rövidgatyás, háromszálhajú, a Charlie Brown nevű képregényhősre emlékeztető kissrác, haverja pedig egy kissé ütődött sárkánybébi. Bubble feladata az lesz, hogy az otthonról elcsavargott sárkányporontyot hazavezesse. És ez nem is olyan egyszerű! Mivel mindketten kiskorúak, ezért állóképességük ehhez mérten elég alacsony szinten áll - ennek következtében a magasabban fekvő helyeket nem tudják elérni. Vagy mégis? Hát persze! Két jóbarát mindig kitalál valamit. Például mire lehet használni azokat a pénzdarabokat, amiket a kinyiffantott ellenfelektől lehet felszedni? És mi haszna van az útszéli rágógumiautomatának? Kombináljunk csak! Megvan: ha három érmét összegyűjtöttünk, azzal elnyargalhatunk egy automatához, álljunk mellé úgy, hogy Bubbe a bal, Squeak pedig a jobb oldalán legyen, majd háromszor húzzuk le a joyt, hogy a három érme becsússzon a nyiláson majd a tűzgomb segítségével rúgjuk oldalba a masinát. Erre az kidob magából egy rágógumit (Bubblegum - az a névadó!), amit Squeak elkap és máris a hátára pattanhatunk. Meglovagolva őt, sokkalta gyorsabban tudunk futni és sokkalta magasabbra tudunk ugrani, mint nélküle. Ha már kiszáguldoztuk magunkat egyszerűen húzzuk le a joyt és leszállunk a "paciról". A tárgyak felvétele, letétele és a mozgások irányítása a más játékokból már megszokottan, értelemszerűen történik. Van azonban még két speciális irányítási metódus is: ha pontosan Squeak elé állunk és folyamatos tűz közepette felnyomjuk a joyt, Squeak feldobja a levegőbe Bubble-t. Ha pedig Bubblelal Squeak mellé állunk és ekkor nyomunk tüzet, akkor a sárkánybébit erőteljesen fenékbe billentve ösztökélhetjük egy kis száguldozásra.









A játék végcélját tekintve semmiben nem különbözik a stílus nagyjaitól. Gyémántokat kell gyűjtögetni, a legeldugottabb helyet is be kell járni titkos cuccokat remélve, furcsa mütyürökat (repülő minielefántokat, amik ráadásul rózsaszínűek, perisztaltikus mozgást végző kukacokat, színzegő kígyókat) kell oldalba trafálni, érméket kell szedegetni, és végül a szint kijáratát is meg kell lelni. Ami mégis kiemeli a szürke társai közül, az a bravúros grafikai megvalósítás, a főszereplők cselekvéseinek tudatos összehangolása és annak pofonegyszerű kezelése, a kifejezetten nehéz, gondolkodtató feladványok és a nagyon cuki főhősök és ellenfelek megalkotása. Gyakori vélemény, hogy a platformjátékok a konzolokon igazán élvezhetőek és nemigen illenek az Amigához - túl kevés szín, gyér sebesség, halovány zenei aláfestés. Nos, ez a tézis látszik megdőlni a Bubble and Squeak-kel, mely esetében talán nem túlzás azt állítani, hogy az Amigás platform játékok új királya született meg személyében.



ÉRTÉKELŐ

grafika	93%
hang / zene	89%
kezelhetőség	94%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 92%

TESZTELVE: A1200

VERZIÓK: A1200, CD32

Heimdall 2

Az utóbbi időben nagyon rákapcsolt a Core Design, hisz egymás után két remek kalandjátékkal is megörvendeztették a nagyérdeműt. Az egyik játék a Darkmere volt, amiről az előző számban már olvashattatok egy bővebb leírást, a Heimdall 2-ről viszont eddig még csak egy rövid kis ismertetőt közöltünk. Ez persze tarthatatlan állapot, úgyhogy nekiveselkedtem egy hosszabb cikk megírásának, mivel az ilyen kalandjáték-inséges időkben minden új anyagot meg kell becsülni. A Heimdall 2 első pillantásra nagyon emlékeztet a Darkmere-re, hisz mind a két programot ugyanaz a 3D-s ábrázolási mód jellemzi. Sajnos az irányítást illetően ugyanezt már nem mondhatom el, a Heimdall ugyanis tele van a legtöbb akció/kalandjátékra jellemző kis mütyűr ikonokkal. Mintha csak arra tervezték volna őket, hogy meghiúsítsanak mindenfajta cikkírási kísérletet. Na nem baj, valahogy majd csak boldogulok az ismertetésükkel...



A játékot egyébként így elsőre nem nagyon tudom besorolni se az akciójátékok, se a kalandjátékok közé egyértelműen. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heimdall 2 ne lenne jó anyag, csak a stílusa egy kicsit szokatlan, de azért idővel meg lehet szokni (nekem legalábbis sikerült). A játék kerettörténetéről a 94/3-as 576-ban már írtam, de azok kedvéért, akik ne adj isten nem olvasták ezt a számot, dióhéjban összefoglalnám a lényeget. Na szóval... A Ragnarök idejében járunk, a germán istenek javában vívják hatalmas háborújukat. Az egyik oldalon a jó istenek vannak Odin vezetésével, a másikon viszont a száműzött gonosz isten, Loki áll. Egy szó mint száz, zajlik az élet, senki sem unatkozik és ez eddig rendben is volna. Csakhogy Loki szörnyekből álló seregével győzelmet győzelemre halmoz, a Valhalla zord és kemény isteneit pedig kétségek gyötrik: lehet hogy Loki mindannyiukat legyőzi és elpusztítja? Már csak egyetlen dolog állíthatja meg Lokit, egy mágikus talizmán. Hogy a dolog ne legyen túl egyszerű, ez a talizmán négy felé van törve, az egyes darabjai pedig szerteszét szóródtak a világban. Csak egyvalaki tudja a talizmánt újra összerakni, s ez Heimdall, a haltalmas hős. Persze viking barátunknak nem egyedül kell a nehéz és veszélyes küldtést teljesitenie, kap az istenektől egy kísérőt is Ursha, a csinos valkür személyében.

AZ IRÁNYÍTÁS





A játék irányítása meglehetősen körülményesre sikeredett, hiszen egyszerre a joyt és az egeret is használnunk kell. Mozogni és harcolni a joystickkel tudunk, míg a képernyő tetején lévő ikonokat az egérrel kapcsolgathatjuk, ezek balról jobbra a következők:

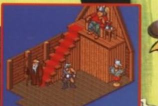
Arcképek: itt váltogathatunk Ursha és Heimdall között. Az arcképek egyúttal hőseink egészségi állapotát is mutatják.

Hátizsák: belépés a tárgylistába.

Aranyak: kis csapatunk összvagyonát láthatjuk itt.

Tőr vagy villám: itt adhatjuk meg, hogy távolsági támadásnál valamilyen varázslatot (villám) vagy pedig nyilat (tőr) lőjünk ellenfelünkre.

Két rúna: ezzel az ikonnal léphetünk be a varázslat-kreáló menübe. Itt a nálunk lévő rúnákból kell egy működőképes varázslatot összerak-





nunk. Egy varázslat maximum 4 rúnából állhat, de akadnak egy komponensből álló, egyszerű varázsigék is.

Rúnák: varázslatlista, erre az ikonra clickelve tudjuk az épp aktuális varázslatot elmondani (kivéve ha támadó varázslatról van szó).

Bonyolult minta: a minta színe mutatja, hogy mennyire sok mana-pontba kerül a varázslás. A mágikus energiák egy Ro'geld nevű helyről áramlanak, minél közelebb vagyunk ehhez, annál kevesebb mana-pontunkba kerül egy varázslat elmondása. Legtávolabb akkor vagyunk a Ro'geldtől, ha a minta **fekete**, majd egyre közelebb érve a **kék**, **vörös** és végezetül a bíbor szín következik.

Piros csík: az épp aktív hősünk egészségi állapotát mutatja, kajálással és gyógyító varázslatokkal javíthatjuk.

Kék csík: akár az előbbi, csak a mana-pontokat mutatja.

A TÁRGYLISTA

A legalul lévő négy ikon mutatja, hogy milyen kézifegyvert (kard), páncélt (sisak), dobó vagy lőfegyvert (két tár) illetve egyéb felszerelési tárgyat (kis flaska) tartunk éppen a kezünkben. Természetesen használni csak a kezünkben lévő cuccokat tudjuk, s ezeket se mindig (pl. ha íjjal akarunk lőni nem elég azt a kezünkben tartani, még néhány nyílvesszőt sem árt előkészíteni). Egy tárgyat úgy tudunk kézbe venni, hogy a hátizsákunkból átpakoljuk a megfelelő alsó ikonra (páncélt a sisakra, nyilat a flaskára stb.). A tárgyaink között a felül lévő első hat ikonnal lapozgathatunk, a többivel az alábbi dolgokat csinálhatjuk:

Szem: tárgy megvizsgálása, csak mozgassuk rá a kívánt cuccot és egy rövid leírást kapunk róla.

Száj: étel vagy ital elfogyasztása.

Kéz: a kiválasztott tárgy eldobása.

Grafikonok: a karakter főbb statisztikáit nézhetjük meg.

Lemez 1: játékállás kimentése. Data disknek egy "H2save" névre leformázott lemezt használjunk.

Lemez2: előzőleg kimentett játékállás visszatöltése.

Piros X: kilépés a tárgylistából.

A HARC

Kalandozásaink során számtalanszor fogunk Loki szörnykatonáival összeakadni. Ezeket a csúf lényeket Hakratoknak hívják, s a leggyakrabban ellenük kell majd harcolnunk. A Hakratok legyilkolása egyébként nem egy egyszerű feladat, a jó öreg adok-kapok módszerrel nem is nagyon fogunk boldogulni. Ellenfeleinket érdemes előbb messziről megsorozni néhány nyílvesszővel vagy varázslattal, s csak ezután bonyolódjunk kézitusába. Harc közben az ellenség életerejét a bal alsó sarokban megjelenő piros csík jelzi.

Támadás kézifegyverrel: forduljunk az ellenfelünk felé és tapadjunk rá a tűzgombra.

Védekezés: húzzuk a joyt ellenfelünk irányába (átlósan föl vagy le) és nyomjuk meg a tüzet.

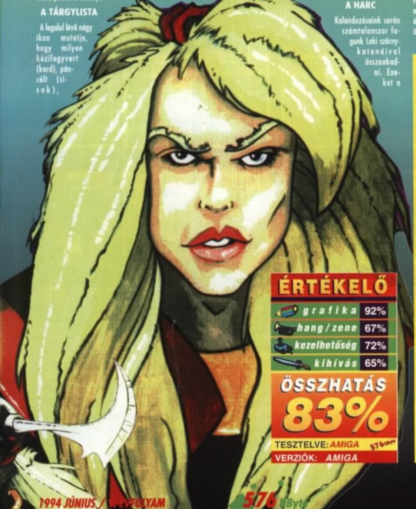
Támadás lőfegyverrel vagy varázslattal: ezt a támadási formát csak akkor használhatjuk, ha ellenfelünktől elég távol



vagyunk. Ilyenkor egyszerűen forduljunk felé és nyomjuk meg a tűzgombot.

Lássuk csak... Kezelés, kerettörténet megvolt, a harc úgyszintén, tehát már csak egy dolog van hátra: az értékelés. A játék grafikai része minden dicséretet megérdemel, a rengeteg jópofa animáció és szépen megrajzolt háttér nagyon megdobja a Heimdall 2 élvezhetőségét. Sajnos ez nem áll viszont a néhol elég körülményes irányításra és a gyengécske harcra. A zenék és egyéb hanghatások nagyjából átlagosak. Szóval mindent összevetve egy erős négyest érdemel az anyag.

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	67%
kezelhetőség	72%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

RÚNÁK

Név	Szerepe a varázslatokban
Ur	Az erő első szimbóluma
Tir	Az erő második szimbóluma
Oda	Az erő harmadik szimbóluma
Ger	Kitartás
Sigil	Tűz
Hagall	Villám
Beorc	Gyógyítás
Peorth	Érzékelés
Eh	Mozgás
Winn	Semlegesítés
Cen	Használat
Epel	Változás
Loh	Védelem
Alg	Növekedés
Osk	Megbűvölés
Thorn	Megidézés
Os	Jóslás
Feoh	Szellem, lélek

576 KByte

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



90/1 79,- · 90/2 79,- · 90/3 79,- · 90/4 79,- · 90/5 79,- · 90/6 79,- · 90/7 79,-

91/1 79,- · 91/2 79,- · 91/3 79,- · 91/4 79,- · 91/5 79,- · 91/6 79,- · 91/7-8 158,-

91/9 98,- · 91/10 98,- · 91/11 98,- · 91/12 98,- · 92/1 98,- · 92/2 98,- · 92/3 98,-

92/4 98,- · 92/5 98,- · 92/6 98,- · 92/7-8 196,- · 92/9 98,- · 92/10 98,- · 92/11 98,-

92/12 98,- · 93/1 138,- · 93/2 138,- · 93/3 138,- · 93/4 138,- · 93/5 138,- · 93/6 138,-

93/7-8 276,- · 93/9 168,- · 93/10 168,- · 93/11 168,- · 93/12 168,- · 94/1 168,- · 94/2 168,-



94/3 168,- · 94/4 168,- · 94/5 168,-

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) 1100,- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabonkénti megrendelés esetén az újság eredeti áron vásárolható meg.

A Szimulátor Különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
❑ **negyedévre: 500.- Ft**
❑ **félévre: 950.- Ft**
❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

APRÓ

C64 kínál

Eladó jó állapotban lévő C64, Floppy, magnó, Joy és kb. 200 játék! Tel.: 06/49/353-944. Irányár: 20 000 Ft. Amigára, MD-ra vagy SNES-re is cserélném ráfizetéssel.

Eladó C64-es monitorral, magnóval, 2 db Joystickkal + 5 db. kazettával + könyvekkel. Ára: 15 900 Ft. Cím: 8800 Nagykanizsa, Liszt F. u. 2/B. Ulián Árpád. Tel.: 93-317443.

Szerviz! Monitorok, nyomtatók, Commodore kisgépek javítása. Cím: Budapest XVI. Ködös u. 42. Nyitva: 13-19 óráig . Szlávik L.

Eladó C64 + magnó + Floppy + 2 Joystick + 2 Multi Cartridge + lemezek + kazetták + szakkönyv + újságok. Ára: 28 000 Ft. Bonyhád , Gyár út 10. B/2. 15 óra után.

Alig használt C64 Joystickkal, játékkazettákkal és Cartridge (amely tartalmaz 2 turbo és másolóprogramot is) 13 000 Ft-ért sürgősen eladó. Tel.: 257-3912 Váradi Gábor.

Eladó C64/2. + 1541 Floppy + Joy + 120 lemez + 100 db-os lemeztartó + leírások. Ár: 15 000 Ft. Cím: Rajki Roland 1131 Bp. , Dolmány u. 8. Tel.: de. 2-155-681.

C64 + Floppy + magnó + Joystick + 30 db lemez játékkal eladó. Ár: 15 000 Ft. Cím: Árvay Viktor 1182 Budapest, Flor F. u. 85. Érd.: 17-19-ig.

Eladó C64 + 1541 Floppy + Cartridge + 2 Joy + 60 db lemez. Ára: 20 000 Ft. Cím: Bata Balázs, 2030 Érd, Balatoni út 81.

Eladó C64 + Floppy + lemezek (köztük gyáriak) + magnó + Cartridge + lemeztartó doboz + 1 db Joystick. Ár megegyezés szerint. Cím: Baka Ferenc 1027 Budapest Frankel Leó út 2. Tel.: 1-151-207.

Eladó egy C64 számítógép + 2 db Joy + Floppy + 80 db lemez + porvédő + magnó + kazetták. Ár: 20 000 Ft. Cím: Müller Péter 1205 Budapest, Mikszáth u. 77. XX.ker.

Eladó C64 + 1541-2 Floppy + 51 lemez + magnó + 2 kazetta + Citizen 1200 nyomtató + 2 Joy + Final Cartridge3 + fényceruza. Ár: 32 000 Ft. Ripli Gábor 7400 Kaposvár. Tel.: 414-628.

Eladó C64 I , II + 1541 Floppy + magnó + Joystick, kazetták, lemezek, újságok, könyvek. Ár: 25 000 Ft. Cím: Horváth Tibor 9900 Körmend, Bástya út 22. 1/3.

Eladó egy új állapotban lévő C64 II. + 1541 II. Floppy + magnó + 40 db lemez + 20 db kazetta + 2 db Joystick + szakkönyvek. Ár: megegyezés szerint. Cím: Bp. X.ker. Harmat u. 174. fsz.3. Závodi lakás.

Eladó C64 + 1541 Floppy Drive + 250 db lemez + 2 db Joy + MPS 801 nyomtató + Fastload. Irányár: 30 000 Ft (alkudni lehet). Telefon: 1-689-300. Imre Gábor

A közeljövőben Pécs, Király u. 24. sz. alatt megnyíló 576 KByte üzletünkbe keresünk fiatal, agilis eladókat és szakirányú felsőfokú végzettséggel rendelkező üzletvezetőt.

Eladó C64 + 1541 Floppy + magnó + Joy + 18 kazetta + 50 lemez + Cartridge. Ár: 23 000 Ft. Kiss István Bp. XIV. Balázs u. 47. Du. 6 óra után.

Sürgősen eladó egy C64 + magnó + 1541-es Floppy + Cartridge + kazetták + 40 lemez. Ár: 22 000 Ft. Érd. lehet: Okos Levente 2600 Vác, Zöldfa u. 6.

Eladó C64 + magnó + Floppy + Joy + játékok + 1084 Typ. monitor + lemezek + újságok + kezelési stb. könyvek. Ár: 35 000 Ft. Érd.: 1183 Bp. , Csabai u. 59. vagy 2901858/114 Ramváryné.

C64 Cartridge készítés (max: 250 blokk) , Plus/4-be programbeépítés (max: 120 blokk) rendelhető. Tel: 52-319064 , 17-19 óráig.

Sziasztok! Játékkazetták 550 Ft + postaköltségért eladók. Válaszborítékért listát küldök. Megrendelhetők: Houschel Tamás 3908 Rátka, Rákóczi út 11.

Eladó C64 + Floppy + 60 lemez + 2 Joy + Cartridge + szakirodalom. Irányár: 20 000 Ft. Érdeklődni: Hegedűs Gábor 2120 Dunakeszi, Barátság út 16. 3/20. Tel.: 06/27/343-348.

C64 keres

C64-re játékokat keresek lemezen (Aladdin, Jurassic Park). Listát is küldj! Fazekas István 9027 Győr, Reptéri ltp. 1/6.

Amiga kínál

Eladó Amiga500Plus TV-modulátorral, lemezekkel, félévi garanciával . Cím: Kelemen Zoltán 4600 Kisvárda, Dombköz 6. Tel: 553.

Eladó új Amiga1200 garanciával, karcolásmentesen. Az új AA chipeket kihasználó AGA felhasználói szimulátor és játék programok KB: 250 db 3M, Sony, Maxel DD-HD-s új lemezeken. Valamint egy 300dpi-s Matrix printer és egy eredeti új IKEA számítógépállvány + 2 Joy. Csak egyben 80 000 Ft-ért. Cím: 2096 Üröm, Fő út 50. Hajdu Ernő.

Eladó Action Replay MK3. 6 000 Ft. Cím: Tóth János 6800 Hódmezővásárhely, Rudnay Gy. u. 20.

Eladó Amiga-1200 + 8 MB Winchester + 3,5 -es külső floppy + 200 db mágnes lemez teljes garanciával ! Irányár: 75 000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 2-91-46-31. 16 órától.

Eladó A500 (V 1.3, 1MB) TV-Modulátor, Boot-Selector, egér, 10 lemez programmal, szakkönyvek 35 000 Ft-ért. Sándor Attila 1092 Bp. , Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812.

Eladó garanciális 8 hónapos Amiga 600 + Joy + egér + 40 db lemez. Irányár: 25 000 Ft. Cím: Fülöp Gábor 2541 Lábatlan, Zalka Máté ltp. 37/12.

Eladó : Amiga 500, TV-mod., 1 MB RAM , 2 Joy, egér, 70 lemez játékokkal összesen 28 000 Ft-ért. Cím: Czecze Balázs 1118 Budapest, Regős u. 15.

Amiga 500, Star Printer, 2 Joy, lemezek, box, könyvek eladók !!! Ár: 35 000 Ft . Cím: 1112 Budapest , Barackos köz 8/A. Balogh Péter

Eladó Amiga 500-as , 1.3, 1 MB, RF - Modulátor, MK III + Akcióskártya, Joystick, lemezek 37 000 Ft-ért. 1126 Budapest, Kiss János Altbn. u. 21. 16 óra után. Ilyés Zoltán

Amiga 500 (1 MB) , TV-Modulátorral külső 3.5-ös Drive-val, 300 lemeznyi programmal, Mouse-zal, Joystickokkal. Irányár: 45 000 Ft. Érdeklődni: 18-94-604 (16 óra után) Nagy Líviusnál.

Amigások!! A budatétényi Amiga Klub nyári tábort szervez június 13-19-ig Balatonakalin , faházakban 150 fő részére. Részvételi díj: 3990 Ft, napi 3-szori étkezéssel. Felvilágosítás szombatonként. Tel.: 226-0559

Amigások!! Ne feledjétek, hogy a budatétényi Amiga Klub a nyáron július 16-ig nyitva tart minden szombaton 9 órától. (Kivéve: jún. 18.) Tel.: 226-0559 . 1222 Budapest XXII.ker. Nagytétényi út 35. (Budatétényi Művelődési Központ)

Amiga csere

Győri CD 32 cserepartnert keresek. Rozs Norbert 9023 Győr, Bán Aladár út 4. Tel.: 413-747.

Amiga 500 (1 MB RAM modulátor) + GameBoy adatperrel, egy játék (T2 Arcade) + kézikönyvek, Amiga 1200-ra cserélendő. Érd.: Győr Erfurti u. 34. Faragó Péter

PC kínál

Eladó eredeti IBM AT/386 SX/16 4MB RAM, 1.44 meghajtó + Slimline ház + 160 MB Winchester + 6.0 DOS + sok játék + QEMM memóriakez. prog. 50 000 Ft. Tel.: 1203-984.

Eladó egy Syndicate nevű játék 6 000 Ft-ért. Érdeklődni lehet: 1162 Bp., Aradi u. 1. Horváth István (lemezzel adom)

Profik figyelem!! Eladó 1 db új 486 DX-50 MHZ-es processzor 3 év garanciával. Nagyon sürgősen és olcsón!! Már Csaba 2500 Esztergom, Víztorony út 15. Tel.: 33/312-834

PC programok cseréje. Hívj egész nap 1-755-240 Staub Ferenc.

PC lemezen eladom a Goblins2 és a Street Rod2 című játékom. 277 2119 Cím: 1213 Bp., Kriván u. 10. Szamper Richárd.

Egyéb kínál

Eladó 1 db SNES + játék (S.M.World) + 1 Joypad. Ára: 20 000 Ft . Bielik Krisztián 2030 Érd, Emőke u. 1/B. 5/21. Tel.: 06/23/366-330 (csere is érdekel).

Eladó 2 db. Amiga CD32 játék, Jam és Pond II., Overkill and Lunar - C. 3900 Ft/db. Érdeklődni: Békéscsaba , Petőfi 2. 4/27. Gácsér Attila Tel.: 446-075.

Olcsón eladó 3865 x 33 alaplap. Eladó vagy Sega-ra cserélhető . 486 teljes konfiguráció. Koltai Zalán. Tel.: 85350378. Balatonboglár, Alkotás út 4.

Eladó 1 db NES alapgép + játékok. Alapgép irányár: 8 000 Ft. Játékok: egyenként 5 000 Ft. Érdeklődni: 16-58-857. Kérjétek Laufer Gábort.

Eladó Genius C105 Scanner (irányár: 35 000 Ft) és egy Sound Galaxy (irányár: 11 000 Ft). Tel.: 48/345-227 du. 5 órától. Cím: Szamar Péter 3770 Sajószentpéter, Könyves K. u. 10.

Eladó Super Nintendo kazetta: Super Mario All Stars 4800 Ft. Csere is érdekel. Cím.: Nagy Csaba 2600 Vác, Kőhíd út 10. Tel.: 27-313-410.

Eladók Gameboy-ra a Tetris és a THM Turtles. Ajánlatukat kérem a következő címre elküldeni: Zalka Dávid 9343 Beled, Füzes u. 28.

Eladó Super NES + bolti hozzátartozók + 2 db Joystick + Castlevania. Ár: 28 000 Ft vagy Sega Game Gear-re + játékokra cserélném. Cím.: Bp. XI.ker Sümegvár út 24. Tel.: 166-3625

Sega Megadrive 10 hónap garanciával, 1 db játékkal (Splatterhouse 2) 16 000 Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet délután 17-18. Tel.: 252-4808 Fekete Zoltán.

Eladó egy Sega Master System 23 játékkal + 2 db Joystick + 8 hónap garancia. Ár: 15 000 Ft. Tel.: 183-3402 Csizmadia Péter.

Eladó 1 db NES alapgép (5 000 Ft) + 4 db kazetta - Top-Gun, Solar Jetman, Super Mario Bros 3, Iron Sword - (4 500 Ft / db). Tel.: 06/23/368-713.

Eladó Atari Lynx/2 3 progival + hordtáska. Cserélnék DrMario, Hook és B. Fighter GBoy progit Turrican, Dynab., Dragon s Lair V. Boulder D.-re. Tel.: 96/449-775 Rédeky Marcell.

Eladó Super Nintendo + 2 Joystick + program összesen: 15 000 Ft, továbbá programok 5 000 Ft /db . Érdeklődni: Regényi Zoltán 9024 Győr, Ikva u. 25. Tel.: 96/329-681.

Eladó Mortal-Kombat, Street Fighter Turbo II., Starwing, Road Runner, Castlevania IV., Addams Family, F-Zero, Fatal Furi, Batman Returns, Outlander, Super Nintendo-hoz. Tel.: 06/52/347-390

Sega MD.-hoz eladó: Sunset Riders + Desert Strike vagy elcserélném Mortal Kombat-ra. Cím: Szabó Sándor 4300 Nyírbátor, Zrínyi út 82.

Sega Megadrive 2 db játékkal (Sonic, Teenage Mutant Ninja Turtles) , 2 Joystick-val és 7 hónap garanciával eladó. Ár: 26 000 Ft. Cím: Bordács Gergő 5400 Mezőtúr, Benkő Gyula u. 10 R. Tel.: 06/60/386-522.

Eladó 4 db Gameboy kazetta (csere is érdekel) . Cím: 1015 Bp. Donáti u. 4. Katz Gábor.

Megrendelhetsz 2 db papíron játszható szuper harci játékot 1 db 150 Ft , mindkettő 250 Ft. (Harc a világért, Barlangharc). 2030 Érd, Harangvirág út 32.

Super Nintendo kazetták olcsón eladók (Mortal Kombat, Aladdin, Street Fighter, NBA Jam, Alient III., Fatal Fury II., stb.) Tóth Tibor 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

Eladó Sega Megadrive 8 db játékkal + 2 irányítóval 50 000 Ft-ért. Cím: Borsi Bence 1051 Budapest, József Attila u. 16. Tel.: 118-8879

Garanciális NES 3 játékkal (Tiny Toon Adventures, Soccer, Super Mario Bros) eladó 20 000 Ft-ért. Pataki Béla 1214 Budapest, Nap u. 10. 1.2.

Vadonatúj Sega Megadrive + Joy pad + Jurassic Park játékprogram 18 000 Ft-ért eladó. Tel.: 189-46-09.

Megadrive-hoz és Super Nintendo-hoz játékprogramok eladók 4.000Ft/db-ért. Lista válaszborítékért. Szabó Balázs Pf.: 701/7 , 1399 Budapest

Egyéb csere

Sega Megadrive-ot 2 kazettával , 6 hónap garanciával elcserélném A500-ra. Cím.: 2336 Dunavarsány, Deák Ferenc u. 10. Fissi József

Mortal Kombat Sega MD játékot cserélek Eternal Champions-ra vagy Wolf Child-ra. Cím: Tettinger Zsolt 6500 Baja, Sirály u. 6.

Gameboy programot cserélek! Keresek: Art of Fighting, Joe and Mac, Crash Dummies, Super Off Road, Mortal Kombat és mást. Ágoston Péter 4400 Nyíregyháza, Krúdy 19. Tel.: 06-42-319-030.

Sega Mastersystem II. + 5 db. kazettát cserélnék Sega Megadrive-ra, vag y eladnám. Érd.: Tel.: 291-5034 (csak délután 4 óra után. Hétvégén 2-től.

Az utóbbi évek legnépszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re,
a KASTÉLY 16 oldalas kézikönzvvel, 3 lemezen, díszdobozban
ismét kapható 999,- Ft (+postaköltség) áron.
Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt TETRIS
és a televízióból jól ismert KIKUGI
lemezen és kazettán is megrendelhető.
A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség).
A megrendeléseket a Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.

Ismét kapható

Középfölde

Már kapható!

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK™

„Egy játék mind fölött"

A Middle-earth Role Playing (MERP) szerepjáték magyar kiadása

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy világot kelti éltre!

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható a következő könyvesboltokban és szerepjáték szaküzletekben: **Silverland (Budapest 1036 Lajos u. 40.), Sárkányfészek (Budapest 1052 Bárczy István u. 1—3.), Trollbarlang (Budapest VI., Teréz körút 13.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest VI., Andrássy út 16.), Computer Garázs (Debrecen, Lórántffy u. 2.),**
vagy megrendelhető rózsaszín postautalványon, az ODIN Fantasy Bt.-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk 60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebben kell csak elküldeni. Külön postaköltséget nem számítunk fel.

Ha a megrendeléssel együtt a Bíborholdra is előfizetsz, 100 Ft kedvezményt kapsz, tehát 2660 Ft helyett csak 2560 Ft-ot kell fizetned.

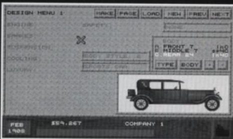
A keménykötésű kötethez két tízoldalú dobókockát adunk ajándékba.

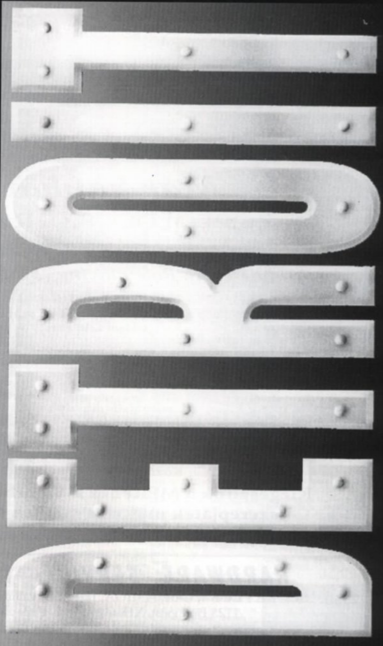
A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved Középfölde történelmébe!

Kiegészítők a MERPhez a Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin minden számában!

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS 4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás
1123 Budapest, XII. Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán

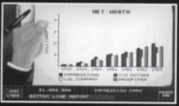


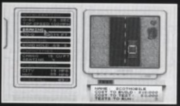


A manapság sorra megjelenő kaland- és akciójátékok között mindig kellemes meglepetésként hat egy-egy stratégiai program felbukkanása. Hát még ha az olyan kellemes kidolgozású, egyéni ötletet feldolgozó, mint a Detroit.

A játékban egy autógyártó céget kell 1908-tól, az első automobilok felbukkanásától 2008-ig, az elektromos autók elterjedéséig irányítanunk, természetesen lehetőleg úgy, hogy a konkurencia kis pont legyen csak mellettünk, tehát a miénk legyen a világpiac feletti uralom. A nehézségi szintet a játék elején választhatjuk meg a nagyon könnyűtől a halálosig, amikor már eleve bankkölcsönnel kell indítanunk tevékenységünket. Minden játékos egy kész, letesztelt, puritán egyszerűséggel felszerelt autó birtokosaként indul. A kezdőhelynek kiválasztott országban/kontinensen kapunk egy alapszintű gyárat és egy autószalont is. Ajánlott egyébként Észak-Kelet USA-ban indulni, mivel eleinte CSAK itt van kereslet a pöfögő szörnyetegekre. Tevékenységünk azonban nem merül ki a gyártásban és eladásban, lássuk tehát, mivel kell foglalkoznunk még.

Ha a képernyő jobb alsó részén levő gyárképre mutatunk, elénk tárul üzemünk képe. Itt az egyes épületekre mutatva





kapcsolódhatunk be azok tevékenységébe, végezhetünk beállításokat. Természetesen van gyorsabb módszer is, mégpedig az alsó ikonsor segítségével. Itt azonnal beléphetünk az egyes részlegekbe. Lássuk tehát az egyes üzemegységek irányítását:

- **ADMINISTRATION**: itt vehetünk fel és bocsájthatunk el munkásokat, emelhetjük bérüket, valamint azonnal be is oszthatjuk őket leendő munkahelyükre (az ajtóra mutatva), erről azonban majd ott szólok (egyébként ugyanúgy kell majd csinálni ott is, mint innen: "távirányítással"). Beállíthatjuk a havi prémium százalékát is, amellyel embereink termelékenységét növelhetjük (BENEFITS). Prémiumot nem kötelező osztani, de ajánlatos. A fiókos szekrényen a lemezműveletek, újrakezdés, hangok ki-bekapcsolása kezelhető. Az asztalon található papírhalmazra mutatva egy listát csalhatunk elő, amelyben az ellenfelek és saját termelési-, és eladási adatait nézhetjük meg autótípusokra/területekre/cégekre lebontva, szöveggel vagy grafikusan. Itt hívhatunk külső szakértőt - CONSULTANT - (vagy nézhetjük meg újra a régi jelentést, ha esetleg elfelejtettük volna a benne leírtakat). A szakértő nagyon hasznos, mert így derül ki, hogy autóink mennyire "jól eltaláltak", hirdetéseink mennyire hatékonyak (tehát hol kell emelni az erre szánt összeget, és melyik területen folytatott kampányunkat tekinthetjük mintának magas hatékonysága miatt), mit kell a vevői igényekhez mérten fejlesztenünk. Grafikonokat is előhívhatunk többek között a mellékrendszerek (SUBSYS) fejlesztési fokáról is, melyben a motor, luxus-, és biztonsági rendszer, a fékek és a hűtőrendszer fejlesztési fokáról találunk adatokat. Megnézhetjük a média véleményét is egyes autóinkról, sőt a konkurencia típusairól is. Ezekben a cikkekben általában a biztonságot, kényelmet, a motor és a fékek erejét, a kocsi úttartását és árát méltatják a firkászok. Mivel a vásárlók hallgatnak a napilapokra, nem árt javítani a kritizált felszereléseken. A legfontosabb opció azonban a DEMAND, azaz a keresleti piackutatás. Itt a kiválasztott országokban a felmérés készítői egytől tízig egy értéket rendelnek a kiválasztott autótípus iránti várható keresletnek, tehát ehhez igazodva nyithatunk vagy zárhatunk be autószalonokat az egyes világrészeken vagy országokban. Látni fogjuk, hogy Észak-Kelet USA-ban szinte minden típus iránt tíz körüli a kereslet, valamint azt is, hogy a szállítójárművek nem túlságosan keltik fel a fogyasztókban a vásárlási kedvet, tehát ezzel a típussal majd csak akkor érdemes foglalkozni, amikor már van jópár sikeres típusunk. Utoljára maradt az iroda legfontosabb tartozéka, a villanykapcsoló, melynek semmi haszna sincs.

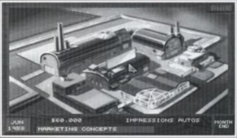
- **RESEARCH**: itt fejleszthetjük autóink alrendszereit. A képernyő egyes pontjaira mutatva előhívhatjuk a már kifejlesztett tartozékok listáját. A legfontosabb azonban a köpenyes figura, akire mutatva a szabad technikusainkat oszthatjuk be az egyes kutatócsoportokba, vagy át is csoportosíthatjuk őket (ASSIGN/FREE). Mindenhol elolvashajuk az adott rendszer szintjét, tehát hogy ez hányadik lépcsőfok a fejlesztésben, valamint a

legutóbb kifejlesztett tartozék neve. Nagyon fontos a biztonság, a luxus és a fékberendezés, először ide osszuk be embereinket. Ezenkívül fejleszthetjük a motort, a karosszériát, a hűtőrendszert és a biztonsági felszereléseket. Nem árt azért mindenhova beosztani tíz-húsz mérnököt már a játék elején vagy amikor van rá elég pénzünk, mert például ötven fejlesztőnek is legalább három év kell az első új karosszériasorozat kifejlesztéséhez. Ha egyébként kész az új kaszni terve, akkor gyáraink automatikusan az új tervek szerit készítik további autóinkat. Mikor már nagyon sok pénzünk van, és felveszünk száz embert minden kutatócsoportba, kb. háromhavonta rukkolnak elő egy-egy új találmánnyal.

- **DESIGN**: ez a program leglátványosabb része, mert itt folyik az új modellek tervezése. Az asztalt a NEW megnyomásával tisztíthatjuk le, ha vadonatúj autót akarunk tervezni, de a régebbi modelleken is változtathatunk (ilyenkor a PREV/NEXT pontokkal lapozhatunk a jelenleg gyártott modelljeink között). Egyszerre maximum 16 modellt tervezhetünk illetve gyárthatunk, de az archívumunkban ennél sokkal több is lehet. Először állítsuk be a leendő autó típusát (TYPE), ami lehet családi, sport, teherszállító (van), luxus vagy pick-up (furgon). Idővel ez a lista természetesen bővül, tervezhetünk négykerék meghajtásút, kombit, kompakt autót és még sok minden mást. Ez a beállítás nem befolyásolja az autó alakját, csak a rendeltetését. Most tehát a forma kialakítása következik. Először a FRONT/ MIDDLE/ REAR pontokra nyomjunk sorra egy "+"-t (ekkor jelenik meg egy teljes autó), majd a BODY ponttal váltogassunk a formák között. Az egyes részek apróbb beállításait a +/- gombokkal végezhetjük el a FRONT/ MIDDLE/ REAR ikonokkal az autó motorházán/utasterén/ farán. Ha a kívánt karosszéria megvan, nyomjuk meg a PART ikont. Ekkor a kocsi tartozákait állíthatjuk be. Ha minden megvan, a BODY-val léphetünk vissza a tervezőasztalhoz. Ha már nem kívánunk változtatni a modellen, a PUT ponttal menthetjük ki az archívumba, majd a GET-tel vehetjük újra elő. Itt az ideje megtudni, hogy mit tud az autó. Kattintsunk a MAKE pontra, mire mérnökeink elkészítik a prototípust. NAGYON FONTOS, hogy előbb kimentsük az autót és csak azután teszteljünk, mert a gyári program is elszáll, ha kimentetlen autót tesztelnénk! Akkor is, ha egy régebbi modellt minimálisan megváltoztatunk (egy-kétszer sikerült "életben tartani" a programot ilyen esetben, de minden bizonnyal csak a szerencse révén)! A tesztelés előtt adjuk meg a modell végleges nevét, majd állítsuk be a tesztelendő tulajdonságokat. Ajánlott mindet kiválasztani, mert csak így kapunk teljes képet a modellről. Ha a beállítások megvannak, nyomjuk meg a RUN pontot. Ekkor kis animációk keretében kiderülnek a gyorsulási, fékezési, teherbírási, fogyasztási, úttartási (minél nagyobb annál jobb) és egyéb adatok, majd alul megjelenik egy százalékos összesítés. Ez persze minél magasabb annál jobb, de 60% körüli számmal már venni fogják autónkat mint a cukrot.



- **SALES AND FACTORIES**: itt gyárthatjuk és adhatjuk el kész modelleinket. A térképen fekete jelek jelzik a gyárainkat és kékek az üzleteinket. A bennük levő szám egyrészt az üzletek számát, másrészt a gyár fejlettségét jelzi, ugyanis egy helyen csak egy gyárunk lehet. Egy területre mutatva egy menüt hívhatunk elő. Az OFFICES pont alatt növelhetjük/csökkenthetjük szalonjaink számát, valamint a DETAIL ponttal beállíthatjuk az itt forgalmazott modelleket, azok árát (lehetőségünk van az egész földrészen emelni az összes típus árát vagy az egész világon egy típusét is. A SINGLE csak erre a földrészre/országra és a kiválasztott típusra vonatkozik), valamint elsőrendűtől harmadrendűig az utánpótlási vonalat (ha az elsőrendű nem tud szállítani, a másodrendű fog és így tovább). A FACTORIES alatt a gyár technikai színvonalát növelhetjük vagy csökkenthetjük (csökkentéskor itt és a szalonoknál is kapunk egy kis pénzt), valamint beállíthatjuk, hogy az adott gyárban az egyes futószalagokon mit gyártsanak (MODEL) és hányan (ASSIGN). Egy szalag mellett maximum 255 munkás dolgozhat, de huszonketten már elég jól boldogulnak az 1920-as évekig. A MEGA MENU pontban egy helyen állíthatjuk be a gyártást és eladást, nem kell ide-oda kapcsolgatni.



- **MARKETING**: itt a havonta hirdetésekre költött összeget állíthatjuk be. Választhatunk sportesemények, újságok (autó-, divat-, és női magazinok valamint napilapok), plakátok valamint idővel rádió majd televízió között. A hirdetés növeli az eladást.

A hónapot a gyár látképénél tudjuk lezárni a megjelenő naptár ikonnal. Ilyenkor a konkurenciáról és az új fejlesztésekről olvashatunk, majd megnézhetjük az összesített mérleget.

Végül néhány tipp:

- az először kifejlesztett hathengeres motort ne használjuk, mert nagyon nagy a fogyasztása és lerontja autónk értékelését. A következő motorok úgyis négyhengeresek lesznek, addig meg használjuk a régebbieket.



- minden biztonsági felszerelést építsünk be az autónkba, és jónéhány luxust is (de pl. a szélvédőt mindig), valamint a rugózásból, motorból, hűtésből és a fékekből sem árt a legújabb.
- 10000 dollár alatt hónapzáráskor automatikusan kölcsönt veszünk fel, ezt nem árt később visszafizetni, mert egyszercsak nem segít ki a bank és fuccs.
- dolgozóink sztrájkja esetén adjuk meg nekik a követelt bért.
- a program hajlamos néhány gyárunkba minden szalaghoz egyszercsak 255 munkást adni ingyen. Mivel ilyenkor felvenni viszont nem tudunk új embert (mivel nincs egy jelentkező sem), ne szégyelljük kihasználni az alkalmat.
- Ne örüljünk feleslegesen, ha ellenfeleinkről azt olvassuk, hogy csődben vannak. Attól még ugyanúgy folytatják a termelést.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	71%
hang / zene	65%
kezelhetőség	82%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*

ORMUS SAGA III

"Sir Gilliam király meghalt STOP Trónörököse nincs STOP Vállalkozó szellemű ifjakat keresünk főállású uralkodónak STOP Jelige: Kalandorok ne kíméljenek STOP Név és cím a szerkesztőségben".

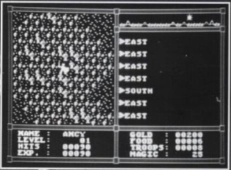
Ki tudja? Akár erre a hirdetésre is jelentkezhetett hősünk, mivel Beylandban igen széleskörű az írott sajtó terjesztése, minden kis faluba eljutnak a friss hírek. Emberünk felkerekedett hát, és elcaplatott a királyi palotába, hogy a pályázatra jelentkezzen. A helytartó pedig elsorolta néki feladatát: "Fiam, gyűjts össze 1360 pontot egy éven belül, aztán majd meglátjuk." Na szép. De honnan vegyen ennyi temérdek sok pontot? Hosszas nyomozás után kiderítette, hogy hatféleképpen lehet pontot gyűjteni, ezek a következők:

- 15 helybéli lakos megbízásainak teljesítésével, melyek különböző nehézségűek, és ennek arányában pluszjutalmakkal is honorálják. Minden végrehajtott küldetés után 35 pontot kapunk, tehát ilyen módon maximum 525 pont gyűjthető.
- Beyland 50 nemzeti kincsének megmentése, felkutatása. Mindegyik 4 pontot ér, maximum 200 szerezhető.
- Beyland 39 városának elfoglalása és megvédése az ellenséges Ormus törzstől. A játék kezdetén minden település ellenséges kézen van a palotát kivéve, amelyet végig meg kell védeni. Az elfoglalt városok után, ameddig a mi kezünkön vannak, folyamatosan "reputation" pontokat kapunk, melyek azonban a városok elvesztésekor elúsznak. Ezzel a módszerrel maximum 216 pontot kaparhatunk össze. A városokat gyalogosokkal vagy ágyúkkal ostromolhatjuk. Az ágyúk természetesen sokkal hatékonyabbak, de elég sokba kerülnek. Embereink zsoldja 26 tallér, amelyet az elfoglalt városainkból hétfőnként szedett adókból finanszírozhatunk.
- különböző rangok szerzése. Mi farmerként indulunk a játékban (most nem a nadrágról van szó), de a lovag - gróf - herceg - lord - királyi herceg - főúr lépcsőfokokon keresztül eljuthatunk a királyi rangig. Minden újabb rang 15 pontot jelent, összesen 120 értékben. Rangot csak Lord Narob ad, aki Arbonban él.
- a városok és egyéb helyszínek felfedezése. Mint említettem, 39 helyszínt találhatunk, melyek darabjáért 5 pont jár (max. 195)
- a játékban kilencszer léphetünk szintet. Minden alkalommal kapunk 20 pontot. Ezzel jön össze az az 1436 pont, amiből ugye 1360 a "szintidő".

A játékban egy kis görcs karaktert irányítunk. A mozgás a joystick-kel történik, míg a lehetséges egyéb parancsokat a tűzgombbal hívhatjuk elő. Ezek az utasítások a következők lehetnek:

TÁMADÁS - BELÉPÉS - HAJÓRA SZÁLLÁS (értelemszerűen csak kikötőkből. A Boattal csak a part mentén lehet haladni, míg a Ship nagyobb távolságok áthidalására is alkalmas.) - AJTÓ KINYITÁSA - KULCSRA ZÁRT AJTÓ KINYITÁSA - KUTATÁS - BESZÉLGETÉS - VÁROS MEGTÁMADÁSA - CSAPATOK KÜLDÉSE - FÁKLYA MEGGYÚJTÁSA - MÁSZÁS - TÁRGYLISTA - LISTÁN LEVŐ TÁRGY ELŐKÉSZÍTÉSE - VARÁZSLÁS - TÁRGY HASZNÁLATA - TÉRKÉP - KIÁLTÁS/ IMÁDKOZÁS (ilyenkor azt is be kell gépelni, mit kiáltson vagy melyik istenhez imádkozzon emberünk. "Score" kiáltásával a pontjainkat hívhatjuk elő) - VÁRAKOZÁS - DÁTUM - MEGVIZSGÁLÁS - LEMEZMŰVELETEK. Lássuk most a varázslatokat:

- CUREX (gyógyítás, 1 szint, 1 varázspont)
- PORDI (teleport, 1, 2)



- VENURA (életpontok növelése, 2, 2)
- DORAMIR (fény, 2, 3)
- EMPAR (ellenfél gyengítése, 2, 3)
- VEROS (helyzetmeghatározás, 3, 3)
- MALCUR (egy napra nagyobb támadóerő, 3, 4)
- DELCUR (egy napra nagyobb véderő, 3, 4)
- GARMUR (ételteremtés, 4, 5)
- DEASPI (ellenfél megölése, 4, 6)
- AN PULVIS (kis tárgyak, akadályok eltüntetése, 4, 6)
- MARUON (ajtók felrobbantása, 5, 7)
- FOREMIR (erőtér, 5, 8)
- LORVENURE (teljes egészség visszaállítása, 5, 8)
- LOR EMPAR (ellenfél gyengítése, 6, 9)
- LOR AMIR (erős fényvarázs, 6, 9)
- VITAERE (város halottait egy időre életre kelti, 7, 122)
- AN VIS (láthatatlanság, mikor mozgásaink hitpointveszteséggel járnak, 7, 8)
- DOL GANDOR (teleport az alsó világban, 8, 10)
- QUAS COR (minden ellenfél megölése, 8, 11).



ÉRTÉKELŐ

grafika	52%
hang / zene	45%
kezelhetőség	69%
kihívás	72%

ÖSSZHATÁS 65%

TESZTELVE: *C64*
VERZIÓK: *C64*

A játék nem túl szemet gyönyörködtető, sőt elég rút, de a kezdő kalandjátékosoknak jó ugródeszka lehet a "mélyvízbe".

ANCY

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem annak idején az Armour Geddon az egyik kedvenc stratégiai játékom volt. A Psygnosis persze nem szokott silány anyagokkal jelentkezni, de az Armour Geddonnal tényleg hatalmasat alkották.

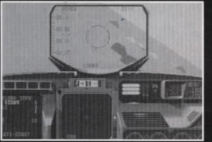
ARMOUR-GEDDON 2



Talán ez volt az első 3D-s stratégiai játék, ahol a saját magunk által megtervezett ütközetekben nem csak parancsokat adhattuk ki, hanem a harcban is tevékenyen részt vehettünk. Ezek után nem is csoda hogy majd ketté állt a fülem a gyönyörtől, amikor a kezembe került a játék folytatása, az AG II. Sajnos örömöm kissé korainak bizonyult, ugyanis a programozók a "kis munkával nagy halom lé" alapelvet követve nem feccöltek túl sok energiát a játék megírásába. És akkor még finoman fogalmaztam... A játék grafikája, irányítása, hangulata és végcélja jóformán semmit sem változott, legfeljebb néhány eddig sehol nem látott jármű és állókép hat az újdonság erejével. Minden más változatlan! Néhány helyen persze kijavították az előző rész hiányosságait, de ennél azért mindenképpen többre számítottam. A játék kezeléséről most nem is írok, mivel egy régebbi számunkban már olvashattok róla részletesen, csak az újdonságokra és érdekességekre térek ki külön (amikből sajnos nincs túl sok, úgyhogy ez egy igen rövidke leírás lesz).

Hát akkor kezdjük a legelejéről! A játékban egy kis katonai bázis vezetőjeként kell az ellenséges sereg hatalmas túlerőben lévő egységeit kiirtanunk, bányáit, laboratóriumait megsemmisítenünk vagy elfoglalnunk. Fő célunk azonban az, hogy akadályozzuk meg az ellenség csillagháborús programjának befejezését. Természetesen nekünk is van ilyen programunk, de már a játék elején komoly hátrányban vagyunk, s bizony nagyon kell igyekeznünk, ha nem akarunk behozhatatlan lemaradásba kerülni. Első dolgunk egy működőképes háttéripar kiépítés legyen, valamint járműveink és fegyvereink fejlesztéséről se feledkezzünk meg. Ha ez már megvan, kezdődhet a totális háború földön és égen. Gondosan megtervezett precíz légicsapásokkal egy időre teljesen lebéníthatjuk az ellenséges hadigépezetet, de a felperzselt föld taktika is eredményesnek bizonyulhat (nincs annál kellemesebb érzés, mint a 4 föltuningolt nehéz-harckocsink által okozott pokoli pusztítást szemléljük felülnézetből). Szóval rengeteg taktikával próbálkozhatunk, bár a legeffektívebb harcmodor a kombinált légi és szárazföldi csapás. Sajnos egy ilyen akció sikeres végrehajtásához rengeteg gyakorlat és nem kevés szerencse kell. Ami a különböző járműveinket illeti, némelyik szinte teljesen fölösleges, megint mások viszont nélkülözhetetlenek a végső győzelem kivívásához. Az utóbbi csoportba tartozik a nehéz-harckocsi (nagyerejű földi támadások), a légpárnás jármű (felderítés és távolsági akciók), a vadászgép (légifedezet és gyengén páncélozott célpontok megsemmisítése) és a nehézbombázó (brutális légitámadások erősen védett épületek ellen).





A játékot a rengeteg különböző küldetés (Mission) minél gyorsabb és kevesebb áldozattal járó végrahajtásával tudjuk megnyerni, ezek nehézsége az egészen egyszerűtől (ellenséges bázis elfoglalása) a nagyon nehézig (egy adott terület teljes megtisztítása) változhat.

Na igen, most érkeztem el a cikk legproblémásabb részéhez, az értékeléshez. Problémás, mert ez egyszer fogalmam sincs, hogy miként értékeljem a tesztelésre kapott játékot. Egyrészt ugyebár nagyon jó az Armour Geddon, hiszen a grafika szép, a hanghatások szintén eltaláltak, a szimulátor-rész gyors és változatos, a játszhatóságra pedig szintén nem lehet egy rossz szavunk se. Másrészt viszont az első részhez képest csak minimális mértékben változott a játék. Nem mondom, a játéktér sokkal nagyobb lett, valamint feltűnt néhány új



tereptárgy is, de ez azért még mindig baromi kevés. Ha még pár hónappal többet dolgoztak volna az anyagon a programozók, az utóbbi idők egyik legjobb stratégiai játékát csinálhatták volna meg. Bizony nagy kár, hogy a Psygnosis ennyivel is beérte...

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	70%
kezelhetőség	80%
kihívás	72%

ÖSSZHATÁS 73%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓK: Amiga

Exkluzív

DRAGONBALL Z



Magyarországon a verekedős játékok rajongói egyértelműen két csoportra oszlanak: Street Fighter 2 vagy Mortal Kombat pártiak. Ki is gondolna arra, hogy a távoli Japán szigetvilágban egy számunkra teljesen ismeretlen játék hódít - a DRAGON BALL Z.

Amikor az 576 KByte tulajdonosbácsija Hong-Kong-ba indult, kiállt a csapat elé és megkérdezte: "Na mit hozzak nektek?" Mindenki harsogott, kiabált, csak a kis Martin húzódott meg csendben: "Én csak képregényt szeretnék". És a tulajdonosbácsi hozott is neki centi vastag füzeteket, és egy Super Famicom játékot, a DRAGON BALL Z 2-t. Ja, és egy doboz apró gumifigurát, amelyek annyira MANGA stilusúak voltak, hogy a kis Martin majdnem magaalá....

Most ugye a kerettörténetről kéne nektek beszélnem, de bajban vagyok. A képregényekből nem sok derül ki, majdhogynen csak annyi, hogy ki áll a jó és rossz oldalon. Egy pár szélfútta hajú srác kontra bogárforma akárki és bérencei. Na, ők lődözik egymást mindenféle méretű energialasztikkal, pofozkodnak és rugdosódnak - fúúúúj de erőszakos. A DRAGON BALL Z sztoriban természetesen a jó és a rossz csap össze. A szereplők gyerekek, de a legnagyobb jóindulattal is csak tinik, akik a keleti küzdősportok mesterei. Természetesen ahogy az igazi japán stilusú történetekben megszokhattuk, varázslatos és hihetetlen támadások tömegeit tudják produkálni, amelyek közül legérdekesebb az az energia lövedék, amit DRAGON BALL-nak, azaz Sárkány Golyó-nak hívnak. A DRAGON BALL-t minden féle formában, méretben és erősségben ki tudják lőni - persze minden szereplő máshogy. Hogy a 'Z' mit jelent, "asztat csak a névadó tudhassa".

A DRAGON BALL őrületnek konzol vonatkozása is van. Megadrive-ra egyelőre csak az első epizódot láttam, SNES-re viszont megvan mind a kettő. Valami olyat képzeljetek el, mint az SF2, de a szereplők sokkal távolabb mehetnek egymástól - s ilyenkor feleződik a képernyő.



Plusz még a levegőben is küzdhetnek - értelemszerűen ha az egyikük a földön áll, a képernyőosztás átlósan jön létre. Két mini ikon jelzi a palik elhelyezkedését, így nyomon tudjuk követni a másik mozgását. Sőt, még a kilőtt DRAGON labdákat is láthatjuk. Ezeken kívül persze normál ütések, rúgások és dobások is alkalmazhatók, rendkívül sok formában. Az 1-2 játékos alapmódokon kívül legalább három eltérő műfaj választható (pl. csoportos bunyó), de ezeket a jelek miatt nem tudtam lefordítani. Persze a meccsek után átvezető képek, animációk is vannak - nem is értem miként ment mindez bele a kártyába?

Még mindig tovább dicsérve a stuffot szólnék az opció menüről is. Ez tényleg úgy néz ki, mintha egy Sim City-szerű dologgal állnánk szemben - nem egyszerű! Sok olyan igénytelen amerikai játék megirigyelhetné, amelyben csak a játékosok számát állíthatjuk; tényleg nagyon gazdag az állítható paraméterek listája. A bunyó előtt szokatlanul sok szereplő közül választhatunk, akik teljesen eltérnek egymástól, nemcsak külsejükben (a törpétől a kosaras méretűig), de személyiségük és vérmérsékletük szerint is - kell is ez, hiszen Japánban olyan rajongótáboruk van, mint nálunk a SZOMSZÉDOK szereplőinek.

A DRAGON BALL Z téma nem csak videojáték formában létezik. A város (Hong-Kong) játékokkal foglalkozó boltjai faltól-falig vannak plakátozva a főszereplők képeivel, akiket figurák és bábúk formájában meg is lehet vásárolni. Ezek a játékok a mini mérettől a maxi méretig terjednek, és az ottani srácok állítólag csak ezekkel küzdenek. Lehet kapni matricát, kitűzőt, plüssfigurát és DRAGON BALL Z poharakat is.

Persze most sokan kérdezhetitek: hogy találnak ki annyi történetet hozzájuk? Nos, erre nincs szükség, ugyanis a DRAGON BALL Z képregények havonta jelennek meg, és többszáz oldalon keresztül mesélik a szereplők kalandjait. Természetesen a füzetek nyelvezete nem angol, hanem az a bizonyos krix-krax, ráadásul visszafelé olvasva.

A DRAGON BALL Z kiadványokat és játékokat egyelőre csak Japánban és környékén lehet megvásárolni. A nyugati konzolos lapok szerint egyátalán nem fog megjelenni az 'angolositott' verziójuk - tényleg csak az 576 Shop-ból lehet majd beszerezni őket. De még az sem biztos.

MANGA MANGA MANGA

Ooooh, de jól esett! Igaz, hogy egy időre beborultam, és abbahagytam a MANGA rovatot, de végül is megjöttek a pozitív hangú levelek - imádlak benneteket! Meghatóan sokan kértétek a MANGA folytatását, ezért most újra itt vagyok, és újult erővel - plusz végre színesben - bombázlak Titeket ezekkel az észveszejtő rajzfilm csodákkal! Köszönöm a kedves leveleket és rajzokat az itt felsoroltaknak és azoknak is, akiket kihagytam: Székely Ági, Gelóczi István, Bártfai Balázs, Balta Georgina, stb...

Miközben szünetelt a MANGA rovat, én azért nem tétlenkedtem és egy angol kapcsolat révén sikerült több mint 15 olyan filmet szereznem, amelyeket még ki sem adtak! Ezek annyira tűzforróak, hogy alig tudtam választani közülük - végül is találomra döntöttem e két darab mellett.

DANGAIOH - HYPER COMBAT UNIT

Amikor megnéztem a DANGAIOH (Dángájó) című filmet, rögtön a Transformers sorozat jutott az eszembe és betegre röhögtem magam. Hát hogy jönnek ezek az amerikaiak ahhoz, hogy ehhez a témához nyúljanak? Annyit éreznek kb. a témából, mint a fazék a benne fővő leves ízéből (Obi Van Kenobi - Csillagok Háborúja).

Négy fiatal - 3 csajszi és egy srác - furcsa módon egy csapatba verbuválódik. Múltjukról egyelőre semmit sem tudnak - Tarsan doktor, az öreg tudós látja vendégül őket űrhajóján. A fiatalok szép lassan rádöbbennek arra, hogy különböző ugyan a mentalitásuk, de egy dologban mégis egyformák: rendkívül erős a CYONIC energiájuk. Ez a furcsa képesség szükséges ahhoz, hogy az ember kezelni tudjon egy MECHA-t, egy ház méretű rendkívül mozgékony gépet. Tarsan létrehozza az univerzum legerősebb robotját, a DANGAIOH-t, amely a négy srác által irányított kisebb MECHA-kból áll össze és négyük akarata irányítja.

A DANGAIOH brigád legfélelmetesebb ellensége GARIMOTH kapitány, a világmindenség legvéresebb diktátora. Garimoth már számtalan világot leigázott, és rövidesen kiderül, hogy ő a felelős a srácok szülőbolygójának pusztulásáért. A kapitány leghírhedtebb emberét, a cyborg GIL BURG-ot küldi a csapat ellen. A sztori előrehaladtával láthatóvá válnak a karakterek jellemei és a számtalan összecsapás során kiderül, hogy a négy fiatal csak együtt képes megbirkózni a feladattal. Gil Burg egy csellel eléri, hogy a csapat majdnem szétszakadjon - végül is az öreg Tarsan utolsó erejéből helyrehozza a hibát és a DANGAIOH mecha legyőzi Gil Burg-ot.

A filmben tobzódnak a hatalmas és kisebb méretű MECHA-k, androidok, transformerek. A sztori sok hasonló filmtől eltérően tisztán követhető, de egyátalán nincs vége: Gil Burg ugyan elpusztul, de GARIMOTH kapitány és flottája vígan folytatja útját a végtelenben. Folytatás várható. Értékelés: 6 (1-borzadály, 10-veszettjó).

BATTLE ANGEL ALITA

Az egyik legújabb film volt a szerzeményeim között a BATTLE ANGEL ALITA. Egész mást vártam tőle, s amikor végignéztem, komolyan megreccsentem (mondjuk nem ez a legjobb szó).

A történet egyik főszereplője Dr. Ido, a briliáns agyú cyber-doktor. A sztori a távoli jövőben játszódik, ahol a föld már csak egy szennyezett gép-dzsungel. Magasan a város felett lebeg egy mesterséges sziget, ahol az elit éldegél paradicsomi körülmények között - ez a sziget csak álom a lent élők számára. Ido cyborgok gyógyításával foglalkozik, hiszen ebben az időben már mindennapos az emberi agy és gerincvelő géptestbe ültetése. A doki egy nap a szigetből folya-matosan lehulló szeméthalmon egy lány-cyborg testet talál, akit újjáépít, gyönyörű fiatal nővé varázsol - ő ALITA. A véres és kemény világban a szuper-erős, gyilkos fegyverekkel teleépített lányek garázdálkodnak, akiket a Vadász-Harcosok ir-tanak. Kiderül, hogy Ido is harcos, aki a többiekhez ha-sonlóan az ÜZEMNEK szállítja a körö-zött bűnözök skalpját. Egy véletlen esemény kihozza ALITA-ből félelmetes tudását, és egy szere-lemnek köszönhetően a lány is vadász lesz. Innentől kezdve egy tény-leg fantasztikus és komolyan megrendítő mesének lehetünk szemtanúi, sok küzdelemmel, vérrel. Akárcsak napjainkban, feltűnnek a kegyetlenek, a pénzhajhászok, a hitegetettek, a hősök és a hidegvérűek - és persze nem a jó győzedelmeskedik. Vagy legalábbis csak részben...

Igazi CYBERPUNK történet, nagyon erős érzelmi háttérrel. Értékelés 8.





Tiszta cikis hónap ez a június, munkakedv nyista, újdonság nyista - alig sikerült valami anyagot felhajtanom a SEGA NEWS rovathoz...

A múltkori számban mutattam nektek egy hardware újdonságot, és most itt a következő - a hordozható MEGADRIVE! A gép egyelőre csak Japánban kapható, potom 90 fontért. Amint látjátok, az összes kezelőgomb rajta van a gépen, a jobb oldalon pedig egy 6 gombos joy foglal







helyet. A kazettákat felülről lehet betenni, akárcsak a Game Gear-be.

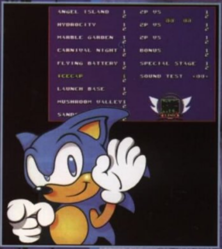
Igaz, hogy nem a szokásos újdonság, de gondolom sokak számára hatalmas örömöt fogok okozni a SONIC 3 pályaválasztó kódjával. Előre szólok, hogy a kódot állati nehéz bevinni - de ha egyszer sikerült!!! Tehát: a játék kezdetekor, azután, hogy meghalljuk a SEGA beszólást, és SONIC először megjelenik, nyomjuk be a FEL, FEL, LE, LE, FEL, FEL, FEL, FEL kombinációt. Ha mindezt marha gyorsan csináltuk, felhangzik a már jól ismert csilingelés és a kezdőképernyőn megjelenik egy új opció, a SOUND TEST. Itt lehet pályát választani.

Végre valahára a MEGADRIVE tulajdonosok is megízlelhetik a lövöldözős játékok 3 dimenziós világát, hiszen novemberben megjelenik a WOLFENSTEIN.

Az SNES tulajdonosok általában nagyon büszkék egy-egy játékukra - ilyen volt a fantasztikus ZELDA. Japánban viszont a napokban jelent meg a LAGUNA SENTE című stuff, amely nem csak, hogy úgy néz ki, mint a Zelda, de stílusa is teljesen hasonló. A történet állítólag sokkal összetettebb és az akció is bővebb, akárcsak a nagysikerű LANDSTALKER-ben.

És akkor a végén jöjjön a nagy durranás: készül a harmadik STRIKE játék, az URBAN STRIKE! Amint az a címből is kiderül, ezúttal nagyvárosokban kell küldetéseinket megoldani. A kép alapján, amely egy-két objektumot ábrázol, következtetni tudtok a grafika minőségére.

Az ELECTONIC ARTS azt akarja, hogy az URBAN STRIKE az év legnagyobb szenzációja legyen - a játék annyival lesz több a Jungle Strike-nél, mint amennyivel az megelőzte a Desert Strike-ot. A helikopter jóval fejlettebb, kicsit 'Kék Villám' stílusú, mehetünk tankkal is, 12 városban és helyszínen - de csak 1994 októbere tájékán.





COLUMNS III

Aki ismeri a SEGA MEGADRIVE-ot, annak ismernie kell a COLUMNS című logikai játékot - ez egy olyan alapdolognak számít, mint a Tetris Nintendo-ra. Mi most azért foglalkozunk vele, mert megjelent a legújabb epizód, a COLUMNS 3, amely szuper újításokat tartalmaz a nagy elődhöz képest.

A játék alapötlete teljesen egyszerű: a játéktérbe felülről színes kövek esnek be, hármasával, oszlop alakzatban. A kövek színben különböznek egymástól és sorrendjüket természetesen változtatni tudjuk. Ha három vagy több egyszínű kő vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egymás mellé kerül, eltűnnek a játéktérből. A dolognak akkor van vége, ha akár egy kő is eléri a tér felső szélét.

A COLUMNS 3-ban hét különböző stílusban küzdhetünk, feltéve, ha megvan a több játékos elosztó egységünk. Az alaphelyzetben egyedül megyünk a gép ellen, egyre nehezebb szinteken. Ilyenkor egy idő után csak akkor győzhetünk, ha tudatosan támadjuk az ellenfelet - az egyszerű túlélés nem vezet sokra. Ugyanebben a formában folyik a játék két személy résztvételével: értelemszerűen ilyenkor a másik az ellenfelünk. Ha rendelkezünk az adapterrel, játszhatunk hárman egyszerre. Ilyenkor mindenki mindenki ellen küzd. Ha elég tapasztaltak vagyunk, lehetünk úgy hárman, hogy a másik kettő együtt van, de ellenünk.







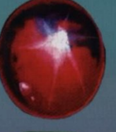
Nagy baráti köröknek ajánlható a négy játékos üzemmód. Ebben a formában észveszejtően kell koncentrálni a többiekre. Végül az igazi őrület, ha egyszerre 5-en küzdenek. Ez a forma végeredményben megegyezik a 4 emberes felállással.



A COLUMNS 3-ban szokatlanul intelligens TEST MODE-ba léphetünk be. Meghallgathatjuk a zenéket, hangokat, beszólásokat és tesztelhetjük az irányítópadokat a félreértések elkerülése végett. Fontos, hogy beállíthatjuk a színerősséget, így jobban láthatóvá tehetőek a kövek.

A játékban az a cél, hogy elintézzük az ellenfelet. Minden lerakott kő után pontokat kapunk, tíz pont után pedig egy sort átteszünk az ellenfél oldalára. Sőt, ekkor megsemmisülnek azok a kövek, amelyek éppen akkor esnek be hozzá. Ez nagyon jól jön, ha például egy mágikus gyémántot akar használni az ellenfél. Így gyors kombinálással és okos támadásokkal be tudjuk tölteni a másik területét.

A normál köveken kívül mágikus gyémántok is előfordulnak, hogy segítsék a játékosokat. Ezeket bizonyos ponthatárok átlépése után kapjuk meg. A három féle mágikus gyémánt mindig együtt érkezik, és ugyanúgy válthatjuk a sorrendjüket, mint a normál köveknek. Persze mindig csak egyet lehet közülük alkalmazni. A három villogó kő változó effektust produkál: az egyik eltüntet három olyan sort, amit az ellenféltől kaptunk; a másik két sort áttesz az ő oldalára; a harmadik minden olyan színű követ eltüntet, mint amelyikre ráejtjük.







Ha úgy építkezünk, hogy egyszerre 4 sort bontunk le, egy villogó kő jelenik meg, melynek MÉREG a neve. Ha ezt a követ még villogás közben eltüntetjük, 5 féle bosszantó hatása lehet az ellenfélre nézve: megfordul nála a jobb-bal irány; nem tudja váltani a kövek sorrendjét; az összes kő fekete-fehérben jelenik meg, a NEXT ablakban is; a képernyő fejreáll; a gép nem mutatja a következő érkező követ.

Egy idő után valahol a kövek között megjelenik a SZUPER MÉREG, azaz egy villogó gyémánt. Ha ezt rövid időn belül sikerül eltüntetni, még érdekesebb effektusok jöhetnek létre: minden kő eltűnik a saját játéktérből; 5 sor eltüntethetetlen követ kap az ellenfél; felgyorsul a kövek zuhanása; az ellenfél nem kap speciális gyémántokat.

Még egy fontos dolog van a játékban: ha játék közben megnyomjuk a START gombot, a már összegyűjtött speckó tárgyak közül (6 féle létezik) választhatunk valamit.

Természetesen ezek az érdekességek még számtalan egyéb poénnal is kiegészülnek - érdemes tehát kipróbálni a COLUMNS III-t.











Virtua Racing

Kíváncsiak vagytok, milyen MEGADRIVE játék tartja lázban mostanság az 576 KByte több munkatársát? Egy autóverseny, mégpedig a jelenleg futó játéktermi masinák egyik legjobbjának konverziója, a VIRTUA RACING. Igaz, hogy az anyagról már közöltünk egy ismertetőt, de akkor még nem volt birtokunkban a végleges verzió.

Amikor először megpillantottam a kazettát, igen meglepődtem: nem azon, hogy japán verziójú volt, hanem azon, hogy legalább másfélszer akkora, mint egy normál MD kártya. Ja persze, jutott eszembe, hiszen ebben benne van az új SEGA Virtual Processor. Mivel nemrég jártunk Zolee-val Londonban, és még élt bennem az ottani játéktermek élménye, kíváncsian ültem a gép elé. Mielőtt azonban belekezdenék a tesztbe meg kell mondanom, hogy a VR csak akkor nyújt 100%-os élményt, ha jó nagy képernyőn nézzük.

Aki már látta a játéktermi automatát, az nem fogja elhinni, hogy a kazettába minden belefért. Pedig igaz, az új chip fantasztikusan dolgozik és úgy mozgatja a vektorgrafikát, amilyet én még nem pipáltam. Eddig a SILPHEED volt a király és ha figyelembe veszem, hogy az CD-ről jön, a VR is ott mozog a szeren. Úgy érzem, hogy ez a DSP chip simán lepipálja a Nintendo FX chip-jét! A játék hatalmas előnye a gyorsaság. Abszolút gazdag vektorkörnyezetben szuper hátterek mellett is turbo a grafika, a pályák tökéletes másai a nagy gépen látottaknak. Egyedül a hang gyengébb, de hát azt senki nem várhatja, hogy egy CD-s hi-fi tornyot is adjanak a kazettához.

A VR az a játék, amelyhez nagyon praktikus a 6 gombos joy, amit szerintem minden MD-osnak érdemes beszerezni. Két gombbal gyorsíthatunk illetve lassíthatunk, a másik 4 a nézőpontok váltására való. Sajnos a 3 gombos joy-jal csak sorban tudjuk léptetni a nézeteket. Ezek a külső kameraállások tényleg nagyszerűek, és a gép késedelem nélkül lép át egyikből a másikba. A legnehezebb, ha a vezető szemszögéből nézzük a versenyt, mert ilyenkor látszik a legkevesebb az útból. A második kamera a kocsi mögött van, ez valamit könnyít a helyzeten, de még mindig elég kemény a dolog. Számomra a harmadik szemszög a legjobb, ez jóval a kocsi felett van és kellőképpen látszik az út. A negyedik nézet a 'madártávlat', amelyből a vezetés állati nehéz és inkább csak az egyenesekben érdemes használni - a látvány ugyanis fantasztikus. Mint már mondtam, a verseny minden nézetből ugyan olyan gyors, függetlenül attól, hogy többszáz polygon mozog a képen. És ez szuperjó!

Kezdéskor választhatunk, hogy a kötetlen autózást - FREE RUN - kérjük vagy a VIRTUA RACING-et. Ha ketten vagyunk, akkor az osztott képernyős 2 PLAYERS VS. módod próbáljuk - veszett élmény. A VIRTUA RACING módban az idő és a többiek ellen futunk, cél az első hely megszerzése. Ha ez sikerül, átkerülünk a következő pályára - összesen 3 van - és egészen a fődíjig mehetünk. Az automata váltó működik alapfelállásban, de kérhetjük a 7 sebességes manuális formát is. Persze ez százszor nehezebb. Ha az első helyen végzünk, kérhetjük az ACTION REPLAY funkciót, amelyben a gép végigmutatja a versenyt rögzített és mozgó kameraállásokból. Az animáció olyan sima, amilyet konzol még nem produkált. Tényleg sajnálom, hogy ezeken az egyszerű fotókon nem látszik a lényeg!

A FREE RUN-ban tudjuk gyakorolni a vezetést. Melyik pályán, hány kört - tudjátok. Egyébként ez a mód arra is jó, hogy a különböző nézeteket használva felfedezhessük a tájat. Talán nem is vennétek észre, de elrejtve látható egy óriáskerék, egy szélmalom, az akropoliszi rom sőt még egy ló is, persze ő valahol a mezőn található. Kíváncsi vagyok, otthon megtaláljátok-e majd őket. Mondjuk ehhez meg kell venni a játékot.

A VIRTUA RACING az a stuff, amelyre semmi rosszat nem tudok szólni. A grafika egyszerűen csodás és ebbe a sima mozgás is beletartozik. A hanghatások is állnak, persze csak MD színvonalon. Az egyetlen kemény dolog a kazetta ára (pontosan még nem ismerem, de valamivel 10 rongy fölött lesz). Ha viszont azt nézzük, hogy a játékteremben 80 ruppó egy menet, és 500 alatt meg sem érezzük a gépet, akkor nem is tűnik olyan soknak az a pénz.



FELSŐ NÉZET



HÁTSÓ NÉZET


BELSŐ NÉZET







Hála istennek egyre többen vannak Magyarországon, akik érdeklődnek a cyberspace-szel kapcsolatos dolgok iránt. Mondjuk video-játék viszonylatban eddig nem voltak elkényeztetve - most azonban megjelent a briliáns SNES játék, a SHADOWRUN Megadrive átirata. Aki kedveli az RPG stílust és az angol nyelvvel is boldogul, annak kellemes hónapot fog jelenteni a program.

Aki látta az SNES verziót, az első pillantásra észlelni fogja a különbséget - Megadrive-on egy felső nézetben folyik az akció. Sőt, talán a címen és a stíluson kívül semmi kapcsolat sincs a két játék között. Ezt azért merem kijelenteni, mert SNES-en elég sokat nyüstöltem a játékot, de a Megadrive változattal elég nyögvenyelősen tudtam csak elindulni.

A történet 2050-ben játszódik. A technika odáig fejlődött, hogy az emberi agyat direkt kapcsolni tudják a computerhez és így egy furcsa világba lehet belépni: ez a cyberspace. Rövidesen megszületik a MATRIX, amelyhez csatlakozva mindennapossá válik ez a mesterséges világ. Ezután következett be az Ébredés, amely után visszatért a varázslat a világba. Elfek, törpök, orkok, trollok tűntek fel és vettek fel emberi tulajdonságokat. Varázslók és sámánok űzték mesterségüket, s mindez szorosan összefonódott a technikai vívmányokkal. Egy furcsa, nagyon kemény világ alakult ki, amelyben az emberi élet értéke minimálissá redukálódott. Ebben a világban él az árnyéklovag. Nincs neve, nincs személyisége, csak a tudása és a bátorsága. A küldetése veszélyes: megtalálni bátyja gyilkosát és kideríteni az eset körülményeit.



A játék kezeléséről nem akarok szólni, hiszen ezt több oldalon keresztül részletezi a gépkönyv. Ezt érdemes áttanulmányozni, hiszen eléggé tetemes méretű, a térképekkel együtt 44 oldalas! Az irányítás az utcákon és a cyber-űrben is eltérő, így senki ne számítson egyszerű mászkálásra.



JOE & MAC





Az emberiség hajnala nem volt gyerekjáték - kérdezzétek csak meg Joe-t és Mac-et. Ez a két srác nem akart mást, csak kajálni, piázni és mókázni. Ehelyett mi várt rájuk: amíg ők a hegyekben partiztak, addig néhány elvetemült neandervölgyi elrabolta a csajaikat. A két szaki elindult hát, hogy a dinó és ősember hegyeken átverekedve magukat visszaszerezék imádott párjaikat.

A TAKARA cég egyik leghíresebb játéktermi gépe, a JOE AND MAC már hosszú ideje okoz kellemes időtöltést az arcade-ba járóknak. Sőt, már a SUPER NINTENDO-sok és a GAMEBOY tulajdonosak is végigélhették kalandjaikat. Egyedül a Megadrive verzió váratott magára - ezúttal nem hiába, hiszen a játék fantasztikusra sikeredett. Igaz, hogy én GENESIS-en teszteltem a stuffot, de a figurák még a normál gépen is hatalmasak és szuper módon animáltak. Nagyon jók a színek, s állítom, hogy a MD változat jobb mint az SNES.

A programban természetesen adott a 2 játékos funkció, amely olyan gördülékenyen lett megoldva, hogy ebben a formában ezerszer élvezetesebb az akció. 23 csodálatos helyszínt játhatunk be, plusz két szuper ellenféllel találkozhatunk. Persze a 23 pálya nem egyszerre követi egymást, hiszen néha két irányba is mehetünk. Ezért a JOE AND MAC több újrajátszás után is tartogat meglepetéseket. A szintek tényleg őskori hangulatot árasztanak, és ezt csak alátámasztják azok az ősállatok, amelyek egy az egyben játéktermi színvonalúak.



A grafika teljesen rajzfilm stílusú. Már a két pali sem egyszerű: néha tényleg súlyos arcokat vágnak. Aztán ott vannak az ellenfelek, az ellenállatok és a hanghatások, amelyektől az ember betegre röhögi magát.

Utunk során többféle fegyvert is találhatunk, amelyeket mindenképpen igyekezzünk megtartani. A főellenfeleket ugyanis számtalanszor el kell találni - megmondom őszintén, nekem csak a páros játékban sikerült végigmenni a pályákon. Kezdéskor kőbaltánk és csontunk van, de később bumeráng, tűz és kőkerék is szerezhető.





Art Of Fighting, World Heroes, Fatal Fury, Street Fighter, Mortal Kombat... Már azt sem tudom, melyik melyik! A videojáték történelem egyik leghíresebb családja, vagy mondhatnám szenvedélye, amelynek több tízezren hódolnak világszerte. Marokszámra szórják a fémpénzeket a gépekbe, vagy vörös szemmel merednek a TV képernyőkre éjszakákon át. Ja igen, megjelent a FATAL FURY 2 SNES verziója.

Egy év telt el a KING OF THE FIGHTERS verseny óta. Terry, Andy és Joe a három jóbarát legyőzte Geese-t és szétváltak, hogy tovább gyakorolják harci ágaikat. Egy napon azonban invitációt kaptak egy új viadalra. Geese eltűnt - ki állhat a dolog mögött? A városban egyre több harcos gyülekezett, akik új küzdőstílusokat képviseltek. Néhányan a verseny körülményeit kutatták, néhányan a legerősebb szerepében akartak tetszelegni, másokat csak a fődíj érdekelt. Egy dologban azonban közösek voltak: mind nyerni akart. Ki lesz hát a 'Világ Legerősebb Harcosa'?

A FF2-ben elő látásra nem sokkal van több, mint elődjében. A grafika talán finomabb, de lényegében ugyanazt kell csinálnunk, mint eddig - de más hátterek előtt. Végül is minek boncolgatom ezt a kérdést: minden verekedős játék erről szól. Ha egyedül küzdünk, 8 ember közül választhatunk. Érdekes, hogy páros játék esetén ugyanazt az embert mind a ketten kérhetik. Létezik egy TEAM ELIMINATION mód is, ahol 8-8 ember van egy csoportban.

A kezelés erős és gyenge ütésekből és rúgásokból áll, plusz egy Power támadásból. Ezen kívül a 6. gomb a térbeli mozgást segíti - a harcosok ugyanis 'beljebb' tudnak ugrani a 'képernyőbe'. Az egy játékos módban a 4. és 8. ellenfél után bonus pályára kerülünk: az elsőben kőoszlopok tetejét és alját kell támadni; a másikban ugyanezt, de itt el is dobhatjuk őket.

Igaz, hogy a karakterek közel sem tudnak annyi mozgást, mint az SF2-ben, de azért elég széles a támadások skálája. Léteznek dobások, védekező-támadás, és egy pár speciális stuff is. Plusz bejön a két vonalból adódó különbség - ezalatt azt értem, hogy a támadások elől át tudunk menekülni a másik sávba, és akár egy villámgyors ellentámadással (sávváltás+támadás) leteríthetjük az ellenfelet. Ha elég jól elsajátítottuk az kétvonalas harcmodort, az ellenfél el sem tud találni minket!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





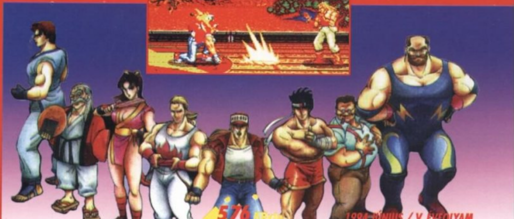




Aki megnézi a kézikönyvet, minden speciális támadást megtalál benne. Ezeket tényleg nem nehéz előhozni, a szokásos módon működnek. Speciel nekem nem sikerült olyan mozgást előhoznom, ami ne lett volna leírva, de vannak rejtett dolgok. Persze ezt a kézikönyvben olvastam. Ha emberünk elszédült egy ütéssorozattól, vagy elkapta valaki, akkor a gombok villámgyors nyomogatásával tudunk magunkhoz térni vagy kiszabadulni.

A 8 szereplőn kívül találkozunk négy főnökkel is, de őket alaphelyzetben nem tudjuk választani. Létezik ugyan egy speciális kód, ami kiadja őket, de ezt csak az 576 Shop-ban kérdezősködve tudhatjátok meg - Ádámot keressétek.

Végül is a FATAL FURY 2 megállja a helyét, de azért nekem még mindig az SF2 a király. A grafika nem rossz és a sávváltás lehetősége is új szint hoz a játékba. Okos húzás volt, hogy a főszereplők mozgását is átkozmetikázták egy kicsit. Mire ezt megunjátok itt lesz az ART OF FIGHTING 2 is.





SUPER METROID



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



A SUPER METROID nevű játékkal először a londoni ECTS-en találkoztam. Ahogy láttam, a NINTENDO-s fickók nagyon büszkék voltak a stuffra, de nekem a pár perces nyüstölés után szinte semmit sem mutatott - mi a rák tölt ki 24 megát ebben a unalmas borzadályban? Aztán amikor az 576 Shop jóvoltából végre nyugodtan tesztelhettem, rájöttem, hogy egy veszettül igényes és eredeti anyaggal állok szemben.

Amikor elószöl nyomtam a játékkal, rögtön a szemembe ötlött a szokatlanul aprólékos grafika és a hosszú bevezető film. Már legalább tíz perce játszottam és kiderült, hogy még csak a bevezetőnél tartok. Nem véletlen az igényes kidolgozás: a készítők a végsőkig tolták ki a gép képességeit, és egy olyan játékot kreáltak, amihez szinte lehetetlen lenne valamit hozzátenni. Én még ilyen jól felépített programmal konzolon nem találkoztam, eltekintve persze néhány japán stílusú RPG-től. És most itt az elégtétel az SNES tulajoknak: kezd visszatérni a hitem a gépükben! Amikor például igazán elkezdődik a játék, és a sárga hajó leszáll az esőben - sok játék megirigyelhetné ezt az igényes kidolgozást!

Stílusát tekintve nagyon nehéz besorolni a SUPER METROID-ot. Nagymértékben mászkálós, gyűjtögetős és labirintus játék, amelyben jócskán van akció és gondolkodásra késztető részek is. Éppen ezért inkább azoknak ajánlon, akik a komolyabb, hosszú ideig tartó szórakozásra vágynak. Ezt bizonyítja az a tény, hogy a programot 3 állásban ki tudjuk menteni - enélkül egy nekifutásra bizony lehetetlen lenne végigjutni rajta!





A főszereplő egy robot kosztümbe bújtatott lány, Samus, aki már két epizódban bizonyította a rátermettségét - csak zárójelben teszem hozzá, hogy ezek a kis Nintendóra készültek el már elég régen. Samus feladata, hogy egy hatalmas labirintus-rendszert bejárva megtalálja a bébi METROID-ot, a bajok okozóját és persze van valamiféle főgonosz is. Higgyétek el, különlegesen eredeti történettel állunk szemben, de ezt csak az éli át, aki megvásárolja és kipróbálja a játékot. Persze, a sztorit végigmeséli a gép, így nem kell találgatnunk a történteket.

Figuránk kezdetben elég gyér képességekkel rendelkezik, de a folyosókat és szobákat bejárva egyre több eszköz szerezhető, amelyek később segítik az előrehaladást. A begyűjtött cuccok és fegyverek a képernyő felső részén láthatóak. Fontos például az az egység, mellyel labdává gömbölyödhetünk - így lehet a szűk helyekre bejutni.

Mivel a játéktér veszélyesen nagy, automata térképpel rendelkezünk, amely megjegyzi a bejárt helyszíneket. Sőt, azt a szobát, ahol valamilyen érdekességel találkoztunk, különböző jelekkel illeti - így nem kell mindig azon filózni, hogy 'hol is volt az a kapcsoló?' - vagy valami hasonló. Rózsaszínben látható a már bejárt terület, az ikonok jelentése pedig benne van a gépkönyvben. Ha Samus talál egy MAP COMPUTER-t, az egész környék képét le tudja kérni - így láthatjuk, hogy merre nem jártunk még.

Még egy fontos képernyő van, a SAMUS SCREEN. Itt tudjuk a felszerelésünket állítgatni - energiát tölteni a tankokból (ha már találtunk ilyet); védőruhát cserélni; speciális erőt használni; bakancsot állítani.

A játékot kimenteni csak akkor tudjuk, ha beleállunk a DATA SAVE kapszulákba. Ezek szét vannak szórva a helyszíneken, de nem túl gyakran akadunk össze velük. Érdemes gyakran visszamenni a legutóbbihoz és használni.

A felszereléseket az ősi Chozo szobrok meglövésével szedhetjük fel. Ezeken kívül rakétatöltőket és bombákat találunk a leggyakrabban, de fontos az ide-oda átlendüléshez használható GRAPPLING BEAM és a rejtett helyekre belátó X-RAY SCOPE is. Na hogy tetszik? Jó mi?!



Ezeken kívül gyűjthetők még BEAM fegyverek, ruhák, bakancsok és speciális tárgyak, melyek listáját megtaláljátok a kézikönyvben.

Samus Aran küldetésének tulajdonképpeni lényege, hogy semlegesítse a zebesi űrkalózok főhadiszállását és visszaszerezze a bébi Metroidot. Ehhez be kell járni az egész ZEBES bolygót, amely hat nagyobb helyszínből áll.

A SUPER METROID az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb és legösszetettebb játéka, amelyet a profi SNES-eseknek melegen ajánlja MARTIN, aki - a közhiedelemmel ellentétben- igenis SZERETI a SUPER NINTENDO-t!

Well into the future, the world´s only hope is a weapon from the past

X-KALIBER 2097



Gondolom sokan kedvelitek azokat a nyissz-nyassz japán stílusú játékokat, amelyeknek első hírvivője a Strider volt. Tudjátok: van egy főhős, hatalmas karddal, valahol a jövőben, aki ugrik-mászik-kapaszkodik és halomra szabdalja ellenfeleit. A második ilyen SNES-re készült anyag a Run Saber-volt, és most itt az új testvér, az X-KALIBER 2097.

A történet 2097-ben játszódik, Neo New York-ban. Az emberiség helyzete nem túl rózsás: nincsen munkalehetőség, nincsenek parkok és egyre több a hatalomra törő agresszor. Közülük a legfélelmetesebb Raptor, aki egy csapat mutánssal az oldalán terrorizálja a város lakosságát. Egy valaki áll csak Raptor és az abszolút hatalom útjában: Slash, a Speciális Rendfenntartó Erők harcosa. Slash egyike annak a két személynek, akik még aktívan küzdenek a bűn ellen. Az ő fegyvere a mágikus X-KALIBER, a kardok kardja. Raptor hamar rádöbben, hogy képtelen szembeszállni a kard erejével, ezért elrabolja Alix-et, Slash partnernőjét, hogy magához csalogassa a fiút...és elkezdődik a harc. Ennyi lenne az előtörténete az ACTIVISION legújabb akció játékának. A sztori teljesen új fordulatot vesz, hiszen Slash rájön, hogy Raptor mögött egy sokkal hatalmasabb ellenfél bújik meg.

A programban teljesen szokatlanul 2 féle módban küzdhetünk: vagy a történetet küzdjük végig, vagy pedig a két játékos formában mozgunk. Ilyenkor a pozitív és negatív karakterek közül választva mérkőzhetünk meg egymással. Ez azért érdekes, mert így kitapasztalhatjuk az ellenfelek tulajdonságait, amely a későbbi játék esetén hasznos lehet.

Az irányítás szintén szokatlanul intelligens. A karddal való csapkodáshoz mind a 4 gombot használhatjuk, de az R és L gomboknak is van funkciója. Így az egyébként nem túl eredeti stílus sokkal érdekesebbé válik.

Van még egy dolog, ami a játék mellett szól, mégpedig a zenéje. A számokat egy nemrégiben alakult Techno csoport, a PSYKOSONIK szerezte, akik jelenleg a legfeltörekvőbb cyber zenét játszó bandának számítanak.



SKYBLAZER



Már éppen arra gondoltam, hogy júniusban nem lesz SNES rovat, amikor megakadt a szemem egy dobozon, amelyen ígéretes képek voltak. Elkezdtem nyomni a játékot, és arra eszméltem, hogy órák óta küzdök vele, mint egy megszállott!



A SKYBLAZER azok közé a gyöngyszemek közé tartozik, amelyeket nem reklámoznak agyon, mégis nagyon ott vannak a szeren. A játék grafikája csodálatos, igazi SONY/IMAGESOFT színvonalú. Stílusa pedig mászkálós/akció, és a grafika minősége miatt teljesen játéktermi hangulatú. A történet eléggé banális, mondhatnám ezerszer elsült. Gonosz varázsló érkezik, ifjú szűzlány elrablódik, ifjú varázslótanonc bosszút eszküszik...

A játékban kis figuránkkal a basic mozgásokon kívül falra mászni és lekuporodva haladni is lehet. Alapállapotban ütni tudunk, és a gomb háromszori gyors megnyomásával pedig egy olyan támadás sorozatot produkálhatunk, amelyet még a legkeményebb ellenfél is megérez.

Ha begyűjtöttük a speciális támadásokat, az X gomb megnyomásával tudjuk aktivizálni őket. A képernyő felső részén látható az éppen aktív speciális támadás, ha többet is szereztünk, közöttük az L/R billentyűkkel válogathatunk. A speckókat a főellenfelek legyőzése után kapjuk meg.

A játékban a nagyobb feladatok megoldása után kódjeleket kapunk, melyekkel később folytatni lehet a pályákat. Erre mondjuk igazán nagy szükség van, hiszen baromi sok és hosszú helyszínt kell bejárni. A párezer szint bejárása után kiderül, hogy nem ér véget a játék - összesen 3 szigetet kell felszabadítanunk! A szigetek között nincs más közlekedési mód, csak a repülés: ilyenkor halálos 3 dimenziós stílusban kell kristályokat gyűjteni, a tüskés bogyókat pedig elkerülni. A szigeteken a már megoldott pályák ikonján könnyedén át tudunk lépni.



GAMEBOY

Az utóbbi időben annyi szuper GAMEBOY játék érkezett az 576 Shop-ba, hogy egészen a szívembe zártam ezt a kis masinát. Mivel a GB tulajdonosoknak még nem segítettem S.O.S. rovattal, ezért ez az oldal csupa tippekkel lesz tele.

ADVENTURE ISLAND: a kezdőképernyőn JOBB, BAL, JOBB, BAL, A, B, A, B kombinációt kell nyomni ahhoz, hogy pályát tudjunk választani.



BATTLETOADS: a kezdőképernyőn nyomjuk be az A, B, LE, START kombinációt, ezért 5 extra életet kapunk.

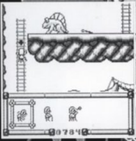
BIONIC COMMANDO: játék közben nyomjuk be a START, A, B gombokat, így visszakerülünk a helikopterbe és egy másik pályára léphetünk át.

BOMBER MAN pályakódok: IHOLBKMIHL, HKEFPHIDJC

BUBBLE BOOBLE: az utolsó néhány szint kódja: BGL3, VGLD, KGLD

BUGS BUNNY pályakódok: TX9W, 2TWX, YTKX, SHE2, XH02

CASTLEVANIA 2: a helyszínek kódjai, melyeket tárgyakkal kell beírni: üres-gyertya-szív-szív, gyertya-szív-szív-golyó, gyertya-szív-golyó-golyó, szív-szív-golyó-üres, golyó-szív-gyertya-szív



GARFIELD pályakódok: TRFF, QDCZ, TRBD, WGRD, RBCN, RBCT, YBRB, GGLD

GREMLINS 2: a 4-2 pálya kódja: VLBB

HUMANS néhány pályakód: QWSD, MNBV, LKLQ, HDZW NBGF, SWQR, TYTL, ZXVZ, KJKR, CDSR, MJHN

KID DRACULA: a helyszínek kódjai: 5613, 3272, 7283, 5346, 7225, 5539, 7158

KIRBY'S DERAM LAND: a kezdőképernyőn egyszerre kell benyomni a LE, SELECT, B gombokat az extra energia megszerzéséhez.

KLAX: ha egy olyan követ kapunk, ami megfelelő, a SELECT megnyomásával megduplázhatjuk azt.

LEMMINGS pályakódok a FUN kategóriából: TVRBVD, DGBFHY, VSPDNQ, KXLWYZ, FTYMTS, PLSTFL. Néhány a TAXING-ből: UQQDFR, FRWNBQ, BHYWHD, GKJXCZ, NSDFSW, RRHRNS, WHGXZL

MEGA MAN: Dr. Wily erődjébe juthatunk az A2 A3 B4 C2 C3 kódsor beírása után. A Tűzember kódja A2, 3, C1, D2, 3 a jégemberé A1, B4, C1, D2, 3.

MEGA MAN 2: Néhány pálya kódja: A2, B1, B3, B4, C3, D1, D2, D4; A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.

NINJA BOY: amikor az utolsó életünket is elvesztettük, az A, B, START gombok benyomásával folytathatjuk a játékot.

PARODIUS: állítsuk meg az akciót és nyomjuk be a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A kombinációt, így extra fegyvereket kapunk.

PIT FIGHTER: ha esetleg végleg kiütöttek volna, a LE+A kombinációval folytathatjuk a bunyót.

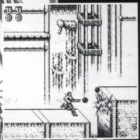


PIT-MAN: az 50-80-95-100 pályák kódjai: C75X, LGHQ, Q2ZH, RGIH

PIPE DREAM: a 2-8 szinteket a következő kódszavakkal érhetjük el: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI

PRINCE OF PERSIA: igyekeztem az összes rész kódját felsorolni, persze sorrendben: 51798075, 41698065, 71198015, 61098005, 11398035, 47769332, 31998095, 21498085, 81498054, 51798074, 41698064, 71198064, 61098014. Az utolsó pályát a 770 27514 kóddal kapjuk meg.

PROBOTECTOR: a pályaválasztáshoz nyomjuk be a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A, B, A, START kombinációt. Ezután a nyilakkal lehet pályát választani, START-tal pedig indítani. Továbbá extra életeket is kaphatunk, ha még mindig a kezdőképernyőn maradva benyomjuk a 4x FEL, 4xLE, 4xBAL, 4xJOBB + START kombinációt.



PUZZNIC: néhány pályakód, ahol a szünetek és pontok nem nyomdahiba miatt kerültek be, ezeket feltétlenül be kell iktatni: DON. DOKO, TAKA MINE, YUVA NISI, HORI MOTO, SEXY ITOM, SANT O.OMB, GAME BOY., HATT ORI., TENT SUKI

ROBOCOP: egyből megnézhetjük a játék megnyerését, ha a kezdőképernyőn egyszerre benyomjuk az A, B, SELECT, START gombokat, utána pedig BALRA nyomjuk az irányítót.

R-TYPE: egy titkos programba jutunk, haa PUSH START felirat megjelenése után néhány másodperccel beadjuk az A+B+SELECT+START kombinációt.

SNOW BROS JR: a pályaválasztás kódját a kezdőképernyőn kell benyomni: FEL+SELECT+B. Ezután a START és FEL/LE gombokkal tudjuk a kívánt szintet behozni.

SPANKY'S QUEST: a 0199 kód beadása után egy pályaválasztó képernyőre jutunk.

TENNIS: ha az A+B gombokat egyszerre nyomjuk szerváláskor, szuper ütést produkálunk. Szintén szervánál dobjuk fel a lasztit és úgy üssünk, hogy ne találjuk el - ezután álljunk úgy alá, hogy átessen a fejünkön. Ezzel mindig megnyerjük a pontot.

Hát ennyi lett volna srácok, a többit majd a jövő hónapban!

S.O.S.

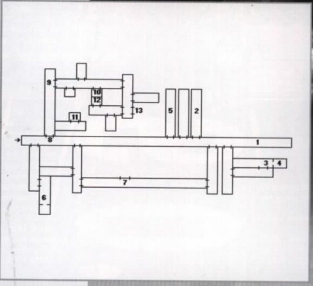


Anthrax (?), a varázsló meggyújtotta az utolsó gyertyát is, ezzel minden készen állt a szertartáshoz. Amint elkántálta a mágikus szavakat, megdördült az ég, villámok hasítottak az éjszakába, és süvítő szél támadt. A szélből földöntúli hangok bontakoztak ki, a Démon hangja dördült. "Ki vagy te, hogy fel merészelsz kelteni évszázados álmomból?" -szólt a hang. "Ó, én csak... tűnődöm és dudolászok. Mellesleg nem segítenél nekem elfoglalni a királyságot?" -hebegett a varázsló. "Hmm. Az ötlet nem rossz. De mivel nem nagyon szeretem a heavy metalt és azon belül az Anthraxot, nem működök együtt veled. Nem mondom, ha a neved mondjuk 'Pearl Jam, a Mágus' lenne, akkor lenne esélyed (mert csípem a grunge rockot), de így sajnos el kell búcsúznunk. Hasta la vista, baby!" -szólt a Démon, majd egy hanyag mozdulattal porrá zúzta a varázslót. Ezután nekifogott, hogy ugyanezt tegye a királysággal is. Ment is a dolog, mint a karikacsapás, amerre a halálos esőt szóró felhők elhaladtak, szem nem maradt szárazon. Azonban a Démon elszokott már az ilyenfajta erőfeszítésektől, ezért pihenni tért, hogy erőt gyűjtsön a második félidőhöz. Az emberek lassan visszaszállingóztak a felperzselt földekre, és hamarosan újra felvirágoztatták az országot. Azonban a Démon újra nekidurálta magát, hiszen nem szerette, ha a lába alatt folyton nyüzsögnek az emberek, mindenféle csacska épületet meg hasonlókat építve. Eddigre azonban már megmozdult egy jó boszorkány is, aki ellenvarázslatokat kezdett kotyvasztani. A biztonság kedvéért üzent a királynak is, hogy szalasszon egy hőst a Démon ellen meg minden. Ez később jól is jött, mert a Démon szolgái elrabolták a tündért, aki azért el tudott szórni néhány gyógyító levet tartalmazó pipettát az úton. A király szolgáját is elcsípték a szörnyek, de szerencsére a hírvivő halálának szemtanúja volt egy magányos hős, Toldi M. kiskorú, aki foglalkozása szerint egy szegényember legkisebb fia volt. Amint megtudta, hogy a szabadítás tétje a királylány keze és egyéb tartozékai, azonnal nekivágott a turnénak.

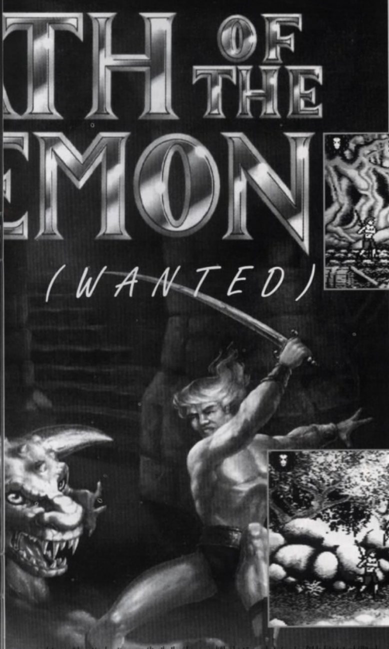




Elnézést kérek a hosszú bevezetőért, védekezésül azt tudom felhozni, hogy a játékban még csak utalást sem találhatunk e történet folytatására, ezért ennyi kell ahhoz, hogy legalább valami fogalmunk legyen a játék céljáról. A játék Amigás változatáról már megjelent egy leírás az 576 KByte 91/3-s számában, de a C64 verzió csak a közelmúltban (úgy egy éve) jelent meg és megérdemel néhány szót és talán segítő tanácsra is szükségetek lehet.



A játék alapvetően kétféle pályából áll. Az egyiken lóháton illetve gyalogosan kell eljutnunk a szakasz másik végére egy SZŐKE harcossal (ilyenkor az esetleges ellenfeleket öklünkkel verhetjük le), míg a másikban kisebb-nagyobb ellenfeleket kell lekaszabolnunk kardunkkal, melyet egy BARNA hajú hős forgat. Ilyenkor használhatjuk fel a megszerzett varázsitalokat is. Ha a tűzgomb nyomvatartása mellett a menetiránnyal ellentétes irányba húzzuk a joyt, az akció megáll és a

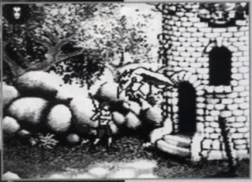


Újabb ugrás következik térben és időben, mert hirtelen egy sárkány barlangjában találhatjuk magunkat, szemben a házigazdával, aki bőszen rugdos bennünket. Ha sikerül legyőznünk, egy mászkálós részben találjuk magunkat. Induljunk el balra, amíg a pókok, taperoló kezek és toalettre siető orkok között bukdácsolva el nem jutunk egy szoborig, mely lezárja utunkat. Guggoljunk le, majd üssünk egyet, amivel felvesszük kezéből a kulcsot. Menjünk jobbra (nagyon hosszú lesz), amíg egy zárt ajtó elé nem érünk. Üssünk bele, mire kinyílik, mi pedig jobbra elhagyhatjuk a pályát.



Itt először egy botjával hadonászó vadembert kell legyőznünk, majd Slash egyik ősével kerülünk szembe. Szabdaljuk meg a lábát, az a gyenge pontja. Ha ez is sikerült, elérünk a végkifejlet előtti utolsó verekedős pályára. Itt hirtelen begurul egy kis késdobáló, miközben szárnyas társa bosszantóan szekíroz minket. A törpének egy vágás elég (energiaital a jutalom), a másiknak nem. Ha ezen az akadályon is túljutunk, beléphetünk a démon labirintusába.

Készüljetek fel, mert ez egy hihetetlenül unalmas rész. Nem viccelek, mert ezt a nem túl bonyolult pályát másfél óráig tartott végigvinni. A folyosók a látóhatáron túl végződnek, az ajtók közötti távolság is beláthatatlan. Egy rövidke szoba bejárása minimum tíz perc, éppen ezért az itt bemutatott térkép 1:10000 léptékkel értendő. Menjünk el az egyes kapcsolóhoz, leguggolva üssünk bele egyet, átkapcsolva azt. Tegyük ugyanezt a kettes kapcsolóbal is, ezzel kikapcsolva a hármas varázsfalat. Menjünk is oda, ahol egy kék kulcsra lelünk. Ezzel menjünk be az ötös ajtón, ahol egy újabb kapcsolót állíthatunk át (ezalatt eltelt fél óra). Most már átmehetünk a hatos erőfalon a zöld kulcsért. Vágtassunk el hetes ajtóhoz, és menjünk be. Itt egy rövid közjáték következik, amelyben egy golblintól kell megszereznünk egy lila kulccsot. Hatoljunk be a nyolcas ajtón, majd a kilencesen is. A tizes szobában kapcsoljuk át a kapcsolót, majd egy nagy levegővétellel nyomjuk le a tizenegyes szobában rejtőző sárkányt, aminek eredménye egy villogó kulcs. Ugorjunk be a tizenkettes szobába a csodaitalért, amelynek hatására tűzgolyókat tudunk majd eregetni a kezünkből. Erre szükségünk is lesz, mivel most következik az igazi harc: a tizenhármas szobában kell legyőznünk magát a Démont. Dolgunkat három, villámokat köpködő gömb is nehezíti, így ne csodálkozzunk, ha ez az összecsapás önmagában negyedóráig tart. Ha sikerül azonban diadalmaskodnunk, megtekinthetjük a záróképet, amint a mellékesen elrabolt királylánnyal az ölünkben elhagyjuk a baljós labirintust.



A játék a C64-esen elég szép grafikájú, az ellenfelek szépen kidolgozottak, jó nagyon. A mászkálós részeket viszont elrontották azzal, hogy nagyon hosszú és unalmas, ráadásul szinte lehetetlenül nehéz pályákat alkottak a programozók. Lényegében nem rossz a játék, de az biztos, hogy aki egyszer végigjátszotta, többet a büdös életben nem veszi elő újra.

Ancy

képernyő keretének színe megváltozik. Ilyenkor engedjük el a tűzgombot, és a joy fel-le húzásával állítsuk be a kívánt italt, majd a tűz megnyomásával fogyasszuk azt el. Az egyes színek jelentése a következő: világoskék - pajzsital, zöld- ellenfélbénító ital (pár másodpercig büntetlenül csépelhetjük a szembenálló felet), sárga - energiaital (nem Red Bull, de energiánk visszaáll a maximumra). Erőnlétünket a bal felső sarokban láthatjuk, amennyiben a fej körüi látható pontok közül minden találatra elsárgul egy. A jobb oldalon pedig a varázsitalaink számát olvashatjuk le "pajzs - bénító - erőital" sorrendben (egy italból maximum kilenc darab lehet nálunk.) Emberünk mindig a legalkalmasabb fegyvert használja, ezzel tehát nem kell foglalkoznunk. Ha egy pályán meghalunk, a tűzgomb megnyomásával újrakezdhetjük azt. Ennyi bevezetés után lássuk a pályákat.

Először lóháton kell eljutnunk A-ból B-be, miközben repülő szörnyeket kell leöklöznünk, köveket és sírokat kell átugratnunk és varázsitalokat kell gyűjtenünk a későbbi pályákra. Szivatásként néha piros korsók tűnnek fel, melyeket felvéve energiánk csökken. Ezután minden átmenet nélkül kell megküzdenünk két goblinnal, melyek közül csak az egyik merészkedik csákányával a közelünkbe, a másik dobókéseivel hátulról statisztál. Ajánlatos álló helyzetben nyomvatartani a tűzgombot, majd mikor a lény közelebb merészkedik, a joy lefeléhúzásával sózzunk oda egyet. Ha lenyomjuk a csákányos goblint, az hátrahagy egy energiaitalt, késdobálós társa pedig elmenekül.

CD32

32. OLDAL

Te jószagú úristen! Már jó két perce ide szegeződtem a karosszékhez és kiguvadó szemmel bámulom a



Psygnosis CD 32-es "Nagy Durranását", a **MICROCOSM** című műremeket és le vagyok döbbenve a látottakon. Mintha videófilmet látnék. Futurisztikus repülők hasítják a metropolisz éjjeli egét, vonatok robognak a zajos felüljárókon, majd a biztonsági szolgálat emberei jelennek meg a színen izgatottan walkie-talkiejukat fülükhöz tapasztva, aztán ismét képernyőváltás: a Cybertech nevű szuperhatalom lepellel letakart testű vezérigazgatója mellett egy orvos és egy őr vitatkozik. Az izgalmi állapotom eléri a tetőfokát, amikor ismét vágás: egy CD lemez képe és egy kurta felirat jelzi, hogy várjak, amíg betöltődik a játék. Kösz! Lefittyedő szájjal konstatálom, hogy ezzel véget is ért a XXI. századi látványosság, a játék pedig még csak most kezdődik.

Valóban csalódott vagyok, hiszen az intro alapján az évszázad játékát reméltem a Microcosm-tól, de aztán kiderült, hogy a tetszetős csomagoláson és frankó bevezetőn túl kifogyott az alkotókból a szufla. Igaz, hogy a vérerekben, vénákban és egyéb emberi szövetek belsejében való száguldozás LÁTVÁNYA bravúros, de az ehhez kapcsolódó JÁTÉKÉLMÉNY minimálisra zsugorodott. Az emberi test 4 részét kell "bele a képernyőbe" nyomulva végigküzdenünk, miközben körülöttünk amorf alakú zárványok, véredények, baktériumok burványlanak és törnek életünkre. Az ötödik pályán az agy jobb féltekéjébe érkezünk, ahol a misztikus Grey M-mel kell megvívnunk életre-halálra, ami az ellenséges szuperhatalom (Axiom) agyat irányító központi egysége. Mivel az ellenfelek gyakorta olyan nagy számban és iramban robbannak be a képernyőre, hogy lehetetlen lenne kicselezni őket gyors reflexekkel, ezért legcélravezetőbb megoldás, ha körbe-körbe lavírozunk a képernyőn - kezünket le nem véve a tűzgombról. Persze van egy titkosabb módszer is, amit csak a legbeavatottabbak ismernek, de most megosztom veletek. Az örök sérthetetlenséghez a következőket kell tennünk: a kiindulási állomáson válasszuk az első pályát, majd start. Az első elágazásnál forduljunk JOBBRA, a másodiknál pedig FEL. Itt nyomjuk meg a PAUSE gombot és nyomjuk be a joypad-en a SÁRGA, PIROS, ZÖLD, KÉK, FEL aztán a BALRA gombokat. Ha jól csináltuk, egy furcsa hangot hallunk, majd ha folytatjuk a játékot, a pajzsunk elfogytával sérthetetlenné válunk. Jó, nem?





A Body Blows ki tudja hányadik változata jelent meg nemrégiben CD32-re, amely az elődök döcögő és bizonytalan megoldásait magasan lepipálva igazi csemegét ígér a verekedős játékok kedvelőinek. Az **ULTIMATE BODY BLOWS** az eredeti 500-as verzió és az Amiga 1200-es változat szereplőinek és jónéhány helyszínének összevegyítésével készült - igazi Team 17 színvonalon. A hátterek 256 színűek, 9 közülük teljesen új, a többi pedig az eredetikhez képest jócskán feljavított minőségű. A programozók megfeszített munkával kiküszöbölték a játék eddigi legnagyobb hibáit (hosszadalmas töltögetések, nehézkes mozgatási rutin, halovány muzsika) és egy pergő ritmusú zenére zajló, változatos hátterek előtt játszódó, pillanatok alatt betöltődő és kifejezetten gördülékenyen irányítható anyagot hoztak össze.

A karakterek mindegyike választható, a két játékos üzemmódban még a főnökkel, Max-szel is lehet küzdeni. Akik az elődök sebességét kritizálták, azoknak rendelkezésére áll két féle TURBO mód is, amely animációs sebességét tekintve megszorongatja még a legnagyobb vetélytársat is (Streetfighter II). A zenei aláfestésről 16 féle sztereo muzsika gondoskodik. Mint a fentiekből is kiviláglik, kifejezetten pozitív csalódás volt számomra a játék - nekem, aki a verekedős játékokat messziről elkerülöm (lehet, hogy az ECTS-en szerettem bele, mikor agyba-főbe vertem azt a srácot, aki a játék finomságait akarta bemutatni...)





Csevegő



Üdv Nèked, nyájas Olvasó, ki a nyári napmelegtől kiizzadva vetted a fáradságot és ahelyett, hogy valami álló-, vagy folyóvíz hűs habjai között áztatnád csiperkés és tinórus lábadat, az újság leginkább (kívánt rész aláhúzandó) utált, szidott, imádott, kigúnyolt, unalmas, obszcén, flegma, humoros, cinikus, stb rovatát, a Csevegőt olvasgatod. Ezek szerint te egy (a nem-kívánt rész törlendő) kíváncsi, mitugrász, panaszkodó, poénpetárda, anyámasszonykatonája, életvidám, majdénmegmondom-annakazoleenak skac vagy, úgyhogy jó olvasnivalót választottál: ez neked való móka lesz!

Csevegő Törvénykönyv

"TISZTELT **576 KBYTE!** TI ÖSSZETÉVESZTITEK A PERVERZIÓT A HUMORRAL. A MÚLT HAVI SZÁMBAN POÉNNAK SZÁNT BEMONDÁSOK LÁTTÁN JOBB ÉRZÉSŰ EMBER ELSÍRJA MAGÁT. KOMOLYAN MONDOM, ÁLTALÁNOS ISKOLÁSOK SZINTJÉRE SÜLLYEDTEK VISSZA. LEGYETEK SZÍVESEK A MEZTELEN HÖLGYEKET ÁBRÁZOLÓ KÉPEKHEZ HASONLÓAN AZ ILYEN KISZÓLÁSOKAT IS EGYSZER S MINDENKORRA TÖRÖLNI A LAPBÓL. JÓ? KÖSZÖNETTEL ÉS TOVÁBBI SOK SIKERT KÍVÁNVA: DZSÓNSZ.
UTÓIRAT: A MARTINT GYALÁZÓ LEVÉL SZERZŐINEK A KÖVETKEZŐKET ÜZENEM: GYERMEKEIM, TI OLYAN PRIMITÍVEK VAGYTOK HELYBŐL, MINT MÁS NEKIFUTÁSBÓL. HA NEM TETSZIK AZ ÚJSÁG, NE VEGYÉTEK MEG, AVAGY CSINÁLJATOK JOBBAT. KETTEN EGYÜTT NEM ÜTITEK MEG MARTIN INTELLIGENCIAHÁNYADOSÁNAK NEGYEDÉT, TEHÁT JOBB, HA CSÖNDBEN MARADTOK. HA ÉN A TI HELYETEKBEN LENNÉK, KIMENNÉK A NYUGATI PÁLYAUDVARRA, HÁTHA VALAMELYIK VONATTAL MEGJÖN AZ ESZEM. MELLESLEG ÁTKÉRETNÉM MAGAM A KISEGÍTŐBE, MERT AZ ILYEN SZELLEMI KAPACITÁSÚAKNAK AZ VALÓ, NEM A SZÁMÍTÓGÉP, VAGY A KONZOL. HA VISZONT MARTIN HELYÉBEN LENNÉK, ELVERNÉLEK BENNETEKET, MINT BÁRÓ CSEKONITS AZ ŐSEI BIRTOKÁT, MERT AMIT TI CSINÁLTOK, AZ MÁR A BECSÜLETSÉRTÉS HATÁRÁT SÚROLJA. JÓ LESZ TEHÁT, HA VIGYÁZTOK MAGATOKRA, MERT NÉHÁNY ILYEN LEVÉL IGENCSAK KÁROS HATÁST GYAKOROLHAT AZ EGÉSZSÉGETEKRE..."
Kedves Dzsoni! Köszönöm, hogy visszatérítettél a helyes útra, már egészen elkanászodtam volna, ha nincsenek hozzád hasonló érzületű olvasók. Ígérem, hogy soha többé nem lesz a Csevegőben olyan jellegű cikk, amely bármely formában "vallási, nemi, faji megkülönböztetésen alapul, kimeríti az izgatás, a gyűlöletkeltés és becsületsértés fogalmát, továbbá kiskorúak megrontására felhasználható." (Btk 576 §, második bekezdés, első pontjának szennylapokra és számítástechnikai magazinokra vonatkozó kitétele). Csak akkor azt nem tudom, hogy mi lesz benne? Olyan levelek, mint "marha jó az ulyságotok (igen, így írta valaki)", meg "mikor közöltök posztert Martin felsőtestéről?", vagy "ugye ti is dzsanázzátok a Take That-et? Nekem a kedvencem a 2 Unlimited után. Vagy előtt. Szóval ők a legjobbak, ugye szerintetek is?", meg "Zolee, a következő ECTS-re engem is vigyetek el, mert már kétszer negyed évre előfizettem a lapot" - szóval ezek a témák azt hiszem a kutyát nem érdeklik. Csoda akkor, hogy napi 15-20 zagyva levél elolvasása után elborul az agyam és kissé elvetem a sulykot?

Egy igazi választás

Más tészta. Az elmúlt két három hónap a VÁLASZTÁS nevében telt el. Elemzők véleménye szerint ez volt az eddigiek közül a legtöbb embert megmozgató "tömegsport" esemény. A szavazók megosztottságára jellemző, hogy két nagy csoportba sorolhatók: az egyik a népnemzeti, nacionalista irányzatra, a másik pedig a liberális, fokozottan nyugat felé fordulásra voksolt. Öööö. Várjunk csak! Valami félreértés lesz a dologban: én nem az 1994-es választásokra gondolok. Épp az előbb ígértem meg, hogy az izgatás és gyűlöletkeltés ki van tiltva a Csevegőből, ezért a politikának semmi keresnivalója nincs benne. Én a "mi legyen az új verekedős játékunk címe"-pályázatról beszélek... Itt oszlottak két táborra a névadók: az egyik felük MAGYAR nevet, a másik felük ANGOL (illetve egy esetben német és egy japán) nevet javasolt. Nem gondoltam volna, hogy ebből is Csevegő téma lesz, de olyan nyakatekert ötletek érkeztek, hogy meg kell hogy osszam veletek. Lássunk néhány példát az idegen nyelvű megoldásokból: Hungarian Street Fighter Turbo Challenge Special Edition (eredeti az ötlet...), The Inconsiderate Fist (nyelvtörőnek nem is rossz), Badi Bull (ez most magyar, vagy englis?), Taidzsucu (értsd: a nindzsák puszta kezes küzdőmodora), Zolee Vs. Martin, Erste Allgemeine Vereinigung der fernöstlichen Kämpfer (ez a cifra cím magyarul kábé annyit tesz, mint Távol-Keleti Harcosok Első Általános Szövetsége). Nem pite, mi? Na, a magyar ötletek sem voltak nudlik: Ü.S.S; App-rits (így, elválasztval); Kapa Fighter - The Paraszt Game, Itt az öklöm, nem disznóláb; de a legfenomenálisabb mégis "A végzet szele" volt, amihez rögtön ki is találtunk egy remek speciális támadást: a szereplő enyhén roggyantott lábbal guggoló állásba megy le, elvörösödik a feje, nyakán kidudorodnak az erek, minden idegszálával koncentrál, majd egy mindent elsöprő "pfffhhőőő" tör elő a hátsó fertályából (Dragon Fart).

Vicc virsli

Mielőtt fájdalmas búcsút vennék Tőletek, és elhúznék én is a brébe, mint a pilóta-nyuszi, egy műremeket még közkinccsé teszek. Szerzője Húsvéti Erhard, tokodi olvasónk, aki e művéért kiérdemelte az 576 KByte Krix-kraxokkal Ékesített T-Shirt-jét.
- "ÉDESEM, HÍVHATLAK HÓVIRÁGNAK?
- PERSZE DRÁGASÁGOM, DE MIÉRT?
- MERT NEKEM TE VAGY AZ ELSŐ.
- ÉS DRÁGÁM, ÉN HÍVHATLAK TÉGED KILÓBÁJTNAK?
- HÁT PERSZE, ARANY DRÁGA BOGARAM, DE MIÉRT?
- MERT NEKEM TE VAGY AZ ÖTSZÁZHETVENHATODIK..."

Zolee

SABRE TEAM

A Krisalis közel másfél éves szünet után egy nagyszerű stratégiai játékkal állt a nagyközönség elé. Az ötlet nem igazán új, hiszen egy kommandós csapat irányítójaként kell megküzdenünk a nagykövetséget vagy egy óceánjárót elfoglaló terroristákkal, a hadifogolytábor, illetve egy föld alatti bázis őreivel. A játék menete is ismert már, a két fél felváltva végezheti el lépéseit, s az nyer, aki minden ellenfelét elpusztítja. A megvalósítás azonban már újdonság. Az életből vett feladatok és felszerelések, a jól megrajzolt terepek, az összekötő képsorok, a teljes egészében egérrel vezérelt csata mind a játék hatalmas sikerét jósolják. Az öt feladat nehézsége pedig garancia a hosszú, izgalmas szórakozásra.



Csapatunk nyolc különleges feladatokra kiképzett emberből áll (mind az SAS, a Special Air Service katonái), de egy küldetésen közülük mindig csak négyen vesznek részt. Mivel a lelőtt katonáink helyett nem kapunk újakat, mind az öt küldetést ezzel a nyolc katonával kell teljesítenünk. A feladatok pedig egyre nehezebbek lesznek, ezért érdemes a jobb embereket a végére tartalékolnunk. Ugyanez igaz a fegyverekre is. A játék kezdetén kapunk valamennyi fegyvert, lőszert, felszerelést, és ezeket kell beosztanunk az öt feladatra. Ha egy emberünket lelövik, az ő felszerelése nem kerül vissza automatikusan a csapat fegyvertárába. Harc közben tehát érdemes elesett bajtársaink és ellenfeleink minden cuccát összeszedni.

A nehézségi fokozat kiválaztása után döntenünk kell, hogy a játék teljes képernyőn vagy scrollozva jelenjen meg. A teljes képernyő jobb áttekintést nyújt, de csak gyorsabb gépeken élvezhető.

Ezután elolvashatjuk és meghallgathatjuk következő feladatunkat, majd megjelenik a beállító képernyő. Itt először válasszuk ki a következő küldetés résztvevőit (középső kérdőjel). A képen nyolc katonánk arcképe jelenik meg. A lelőtt katonák arcát a RIP felirat takarja el. Egy arcra rákattintva emberünk részletes jellemzését kapjuk. Jobboldalt egy szöveges leírást olvashatunk baloldalt pedig a katonánk képességeit jelző százalékokat látjuk (a kar mellett az erő, a fej mellett az érzékelés, a puska mellett a pontos célzás, a szív alatt a jelenlegi egészségi állapot, legalul pedig az akciópontok). Az arcok alatt egy X jelzi, ha az az ember még nincs kiválasztva. A kiválasztáshoz bökjünk rá erre az X-re, s máris egy jelenik meg a helyén.



A négy ember kijelölése után jöhet a felszerelés (jobboldali kérdőjel). Itt a kép bal oldalán az emberünknél lévő, jobb oldalon pedig a raktáron található tárgyakat látjuk. Minden katona nyolc tárgyat vihet magával, plusz a fegyverekhez szükséges municiót. Ha a listában valamire rábökünk, a tárgy képe és rövid leírása megjelenik a kép alján. Ha a tárgyat magunkkal akarjuk vinni, bökjünk rá a képére. A feleslegessé vált eszközöket a jobb egérgombbal törölhetjük emberünk listájáról. A felszerelésnél ügyeljünk arra, hogy minden fegyverhez hozzá való lőszert is vigyenek katonáink. A fegyvereken túl vihetünk magunkkal golyóálló mellényt, gázállarcot és elsősegély csomagot is. A mellény megnöveli a lelőveshez szükséges találatok számát, az elsősegély csomagot cipelő katona sérülése pedig minden körben valahány százalékkal gyógyul. Ha egy emberrel végeztünk, nyomjuk meg a katona képét a jobb alsó sarokban.

Ha a felszereléseket is kiválasztottuk, kezdődhet a bevetés (baloldali kérdőjel). A terepen első feladatunk embereink elhelyezése lesz. A katonákat érdemes minél közelebb tenni a bejárathoz, hiszen annál kevesebb időbe kerül majd a bejutás. Ezután egy menühöz jutunk, amely később minden kör után megjelenik a képernyőn. Itt az arcokkal katonáink egészségi állapotát nézhetjük meg, a lemezekkel menthetjük, illetve betölthetjük az állást. A jegyzettömb a küldetések során elért pontjainkat mutatja. A guggoló katonával pedig folytathatjuk feladatunk végrehajtását.

Maga a játék a stratégiai programokban megszokott módon folyik. Minden körben először saját katonáinkat mozgathatjuk, s ha ezt befejeztük, jöhet az ellenfél. Azt, hogy egy emberünkkel mennyit mozoghatunk, a katona akciópontja határozza meg (ez a pont a katona leírásában a lába alatt jelenik meg). Természetesen minden tevékenység, még a fordulás is akciópontokat igényel. Érdemes tehát figyelni a maradékot, s minden kört úgy befejezni, hogy embereink védett helyre kerüljenek. Az ellenfél mozgása közben csaknem teljesen kiszolgáltatottak vagyunk. Azért nem teljesen, mert minden körben egyetlen katonánknak lehetősége van a védekezésre is. Ehhez persze az kell, hogy ez a katona meglássa a támadóját és legyen elegendő akciópontja valamilyen mozgáshoz. Ilyenkor ezt az embert ugyanúgy irányíthatjuk, ahogy azt a játék során megszoktuk, mindaddig, amig pontjai el nem fogynak. Ezért érdemes a körök végére minden katonánknak némi pontot megtartanunk a válaszadáshoz.

A képernyőn a területet 3D-ben látjuk. Ezen mindig csak azok az ellenfelek és a tájnak azok a részei jelennek meg, melyekre valamelyik emberünk rálát. A katonák irányításához szükséges gombok a kép alján



találhatók. A gombok jelentése balról jobbra a következő:

Felső sor:

1. Ha egy katona mozgatását befejeztük, ezzel válthatunk a következő katonára.
2. Az aktuális katona jellemzőit mutatja meg.
3. A terület térképe. Az ablak fölött a koordináták látszanak. A képet a baloldalon látható nyilakkal görgethetjük, de minden egyes lépés ogy akciópontunkba kerül. Az embereket nagybetűk jelzik (S - csapattag, H - túsz, E - ellenség). Innen vissza a két balranyilat tartalmazó gomb lenyomásával jutunk.
4. Katonánk lábainál található tárgyak felvétele. A tárgy felvétele ugyanúgy működik, mint a katonák felszerelése a játék kezdetén. Embereink továbbra is csak nyolc tárgyat vihetnek magukkal.
5. Tárgyak eldobása. Ha egyik emberünktől valamit át akarunk adni egy másiknak, az egyetlen lehetőségünk az, hogy eldobjuk, a másikkal pedig felvesszük.
6. Katonánk a keresztel kijelölt helyre megy. Ha menet közben elfogy ay akciópontja, természetesen azonnal megáll.
7. Katonánk kinyitja vagy becsukja a közvetlenül az orra előtt lévő ajtót.

Alsó sor:

8. Az aktuális fegyver kiválasztása. A jelenleg használt fegyvert a baloldalon egy nyíl jelzi.
9. A kézigránát kibiztosítása.
10. A fegyver megtöltése. Vigyázzunk, mert a küldetés megkezdésekor minden fegyver tára üres, tehát az első lépésünk a töltés kell legyen.
11. A kibiztosított gránát eldobása. A gránátot csak akkor szabad kibiztosítani, ha még az eldobásához is marad elegendő akciópontunk (különben katonánk kezében robban fel).
12. Célzott lövés. Katonánk csak a vele szemben álló ellenségre tud lőni, ezért először felé kell fordulnunk. A találat a fegyver hatótávolságától és emberünk célzótudományától függ. Célzás előtt a kép alján a jobbra-, és balra-nyilak segítségével be kell állítanunk, hány töltényt lövünk ki ellenfelünkre (egyes fegyverekkel minden körben csak egyszer lőhetünk). Ezután bökjünk rá a beállított számra. Ezután a célkereszttel rá kell mutatnunk a célra. Ha az nincs a képernyőn, a képet a jobb egérgomb lenyomásával görgethetjük. A lövés eredményét a térkép rajzán nézhetjük meg.





Érdekes, hogy az egyes fegyverek még hangjukban is különböznek. Ez azért fontos, mert a halkabb fegyvereket a szomszéd szobában nem hallják meg, így ezek nem hozzák ránk a terroristákat.

13. Gyors tüzelés. Ez kevesebb akciópontot használ el, mint a célzott lövés, de pontatlanabb.
14. A kör befejezése. Ezután az ellenfél lépései következnek.

A gombok mellett egy iránytűt találunk, melynek nyilaival lehet embereinket legkényelmesebben mozgatni (amelyik nyilat megnyomjuk, arra fordul, illetve lép katonánk). Ha az iránytű valamelyik nyila piros lesz, az jelzi, hogy emberünk abban az irányban meglátott valakit (ez lehet társ is). A kék szín az adott irányból jövő zajt jelez.

Az iránytű mellett a felső szám a kiválasztott tevékenység elvégzéséhez szükséges akciópontokat, az alsó pedig a még a körben megmaradt pontjainkat mutatja.

A játékban öt küldetést kell teljesítenünk. Ezekben a feladatunk a következő lesz:

Nagykövetség

A londoni Amerikai Követségen terroristák négy embert tartanak fogva. A feladat teljesítéséhez vagy az összes terroristát le kell lőnünk vagy a négy túszból hármat ki kell vezetnünk az utcára.

Egy túsz kiszabadításához először a közvetlen közelébe kell mennünk, mire katonánk elvágja a köteleit. Ezután a túszt embereinkhez hasonló módon irányíthatjuk, de velük csak mozogni tudunk.

Hadifogoly tábor

A táborban négy túszt tartanak fogva. Közül hármat kell a helikopter leszállóhelyére vezetnünk, majd összes katonánkkal el kell hagynunk a tábort.

Földalatti bázis

A bázison négy számítógép van, melyek rakéták kilövéséhez szükséges kódokat tárolnak. Katonáinknak mind a négy számítógépet meg kell semmisíteniük (legalább háromszor bele kell lőni), majd el kell hagyniuk a terepet.

Óceánjáró

Terroristák eltérítettek egy óceánjárót. Mivel az embereket kimenteni nem tudjuk, feladatunk az összes terrorista megölése.

Gyár

A gyárban négy rakétavezérlő számítógép található. Itt szintén a gépeket kell szétlőnünk, majd el kell hagynunk a gyárat.

A Sabre Team az egyik legszebben és legjobban megvalósított stratégiai játék, amivel találkoztam. Bár az UFO szintjét nem éri el, de az év második helyét valószínűleg megérdemli. A játékot a könnyű kezelés és játszhatóság, az áttekinthető grafika és a hatásos hangok teszik még élvezhetőbbé. Az egyetlen probléma az, hogy csak öt küldetés van. És amikor ezek végére érünk, csak reménykedhetünk, hogy a Krisalis egy újabb feladatokat tartalmazó lemezzel könyörül meg rajtunk. De addig is még sok izgalmas este vár ránk, hiszen az öt feladat sikeres befejezése is hihetetlenül nehéz. Szóval mindenképpen érdemes kipróbálni.

T.T.

ÉRTÉKELŐ

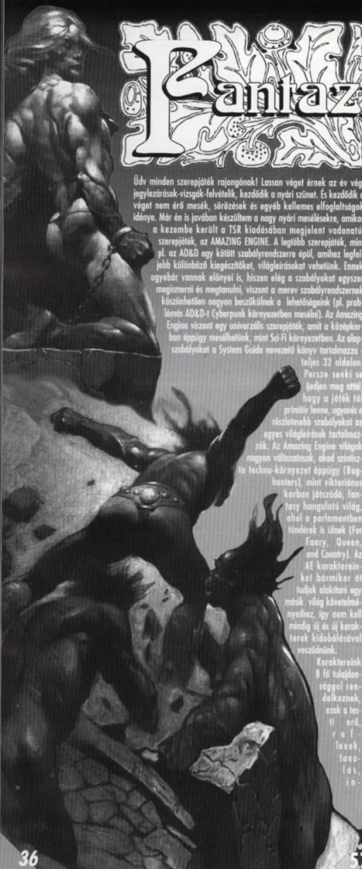
grafika	72%
hang/zene	70%
kezelhetőség	85%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS

80%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC, AMIGA*



Fantazmagória

Üdv minden szerepjáték rajongónak! Lassan véget érnek az év végi jegylezárások-vizsgák-felvételik, kezdődik a nyári szünet. És kezdődik a véget nem érő mesék, sörözések és egyéb kellemes elfoglaltságok idénye. Már én is javában készültem a nagy nyári mesélésekre, amikor a kezembe került a TSR kiadásában megjelent vadonatúj szerepjáték, az AMAZING ENGINE. A legtöbb szerepjáték, mint pl. az AD&D egy kötött szabályrendszerre épül, amihez legfeljebb különböző kiegészítőket, világleírásokat vehetünk. Ennek ugyebár vannak előnyei is, hiszen elég a szabályokat egyszer megismerni és megtanulni, viszont a merev szabályrendszernek köszönhetően nagyon beszűkülnek a lehetőségeink (pl. problémás AD&D-t Cyberpunk környezetben mesélni). Az Amazing Engine viszont egy univerzális szerepjáték, amit a középkorban éppúgy mesélhetünk, mint Sci-Fi környezetben. Az alapszabályokat a System Guide nevezetű könyv tartalmazza - teljes 32 oldalon. Persze senki se ijedjen meg attól, hogy a játék túl primitív lenne, ugyanis a részletesebb szabályokat az egyes világleírások tartalmazzák. Az Amazing Engine világok nagyon változatosak, akad színtiszta techno-környezet éppúgy (Bughunters), mint viktoriánus korban játszódó, fantasy hangulatú világ, ahol a parlamentben tündérek is ülnek (For Faery, Queen, and Country). Az AE karaktereinket bármikor át tudjuk alakítani egy másik világ követelményeihez, így nem kell mindig új és új karakterek kidobálásával vesződnünk.

Karaktereink 8 fő tulajdonsággal rendelkeznek, ezek a testi erő, reflexek, tanulás, intuíció, psziché, akaraterő, vonzerő és társadalmi rang. A tulajdonságokat 4D10 illetve 3D10-zel dobhatjuk ki, valamint bonuszpontokat is szétoszthatunk közöttük. Az Amazing Engine külön érdekessége, hogy nincsenek osztályok, viszont a tulajdonságoknak és képességeknek épp ezért jóval nagyobb jelentőségük van, mint mondjuk AD&D-ben. A játék során összegyűjtött tapasztalati pontokat tulajdonságaink növelésére használhatjuk föl, valamint az idő múlásával újabb és újabb képzettségekre tehetünk szert.

Apropó, képzettségek! A TSR ritka bonyolult és összetett képzettségrendszert alkotott az Amazin Engine-hez. Vannak ugyanis egyszer a fő-képzettségek (pl. a történelem, kézifegyverek használata), aztán még ott vannak az alképzettségek (pisztolyok használata, repülőgépjavítás, stb). Tehát ha példának okáért a karakterünk el akarja sajátítani a szárazföldi járművek javítását, ahhoz már jártasnak kell lennie az általános járműjavításban és a műszerészethez is kell konyítania valamelyest. Minden képzettséghez hozá van rendelve egy tulajdonság, a képzettség próbánál ez alá a tulajdonság alá kell dobni d100-zal. A harc ezzel szemben már korántsem ilyen komplex, lényegében a szokásos. A sikeres támadáshoz D100-zal kell a reflexünk alá dobni, persze helyzetből adódó módosítók itt is vannak. 3 féle támadásfajta van: normál, nem-halálos, halálos, ezektől függ jórészt, hogy az ellenfél súlyos vagy könnyű sebet kap. A könnyű sebtől nem lehet elpusztulni és gyógyítani is könnyebb őket, míg a súlyos seb akár azonnali halált is okozhat. Magasabb támadási fokozaton megnő a súlyos sebek esélye, viszont a találati esélyünk csökken. Érdekes dolog, hogy karakterünk életerő-pontjai világról világra változnak, azaz egy harcorientált világban hősünk sokkal több sebet lesz képes elviselni, mint mondjuk a viktoriánus Angliában, ahol főleg a szerepjátszás dominál. Hát akkor dióhéjban ennyit az Amazing Engine általános szabályairól, most rátérnék egy világleírás, a BUGHUNTERS részletesebb ismertetésére.

2130-ban járunk, a föld már rég túlnépesedetté vált, így aztán az emberek figyelme az űr felé irányult. Egyre-másra indultak az expedíciók a Marsra és még több közeli bolygóra, szép lassan megkezdődött a naprendszer kolonizálása. Ezt a kezdetben lassú és keserves folyamat az Isler Ugró-Hajtómű feltalálásával meggyorsult, nemsokára emberi kolóniák tucatjai népesítették be a közeli naprendszereket. Az űr azonban korántsem volt olyan kihalt, mint amilyennek az emberek hitték... Lassan nyugtalanító hírek kezdtek szállingózni a távoli, elhagyatott bolygókról különös lényekről, halálos szörnyekről szólva. Nemsokára aztán nyilvánvalóvá vált, hogy a hírek igazak, s több kolónia és űrbázis a különböző űrbéli szörnyek áldozatául esett. Ezt aztán már a Föld vezető politikusai sem hagyhatták annyiban, úgyhogy egy különleges, szintetikus emberekből álló kommandót szerveztek meg (az UTRPF-t hagy ne bogarásszam ki, hogy ez most minek a rövidítése). Ezek a szintetikus emberek (synnerek) a génsebészet remekművei, gyorsak, erősek, intelligensek, egyszóval ideális katonák. Ők jelentik az



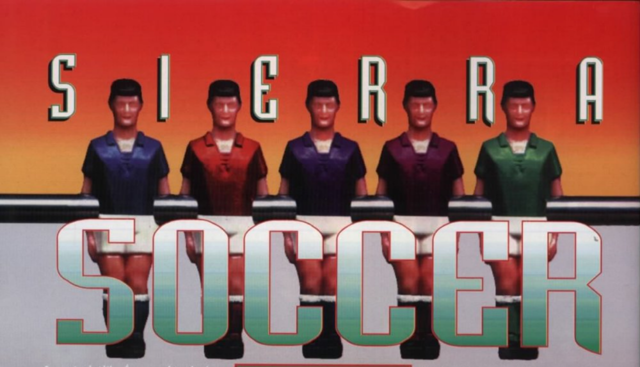
emberiség legfőbb védelmét az űrből jövő fenyegetések ellen.

Hát igen, bizonyára már a kerettörténet is egyértelművé teszi, hogy a BUGHUNTERS nem a legbékésebb Amazing Engine világ. Itt nincs mágia, nincsenek jóindulatú lovafok és csalfa tündérek, csak vérszomjas xenomorfokkal találkozhatunk. A játék épp ezért erősen harc-orientált, a különböző nem-fegyveres képzettségeknek, a taktikázásnak nem jut akkora szerep. A többi univerzumhoz képest a karakterek nagyon táposak, hiszen már a játék elején tekintélyes mennyiségű tulajdonság-bónuszt kapunk. Na ja, nem is olyan rossz dolog synnernek lenni. Talán a Bughunters legfőbb erénye a reális és könnyen megtanulható harci rendszer. 5-féle lövéstípus közül választhatunk (pl. célzott lövés, zárótűz), ezektől függ a találat valószínűsége, amit még módosíthatnak a különböző speciális szerkentyűk (pl. számítógép-vezérlésű célzóberendezés). Találkozhatunk néhány egészen eredeti ötlettel is, pl. zárótűznél a karakternek akaraterő próbát kell dobnia, hogy ne vágja magát azonnal hasra. Ami a fegyvereket illeti, itt aztán nem fogták vissza magukat az írók. Az átlagos pisztolytól kezdve az uránium-magvas robbanógolyókat lövő gépágyún át egészen a páncéltörő rakétáig terjed az arzenálunk. Csak a mesélő nehézfegyverek iránti olthatatlan ellenszenve jelenthet némi problémát, hiszen ha minden jó cuccot megkapnak a karakterek, akkor nagyon hamar "elszállhat" a parti. És akkor még nem is szóltam a légi vagy űrbéli harcról, ahol egy balszerencsés dobás az egész csapat azonnali halálát jelentheti. Szóval aki egy kis Aliens hangulatú szörnygyilkolászásra vágyik, annak melegen ajánlom a Bughunters-t. A remek harci rendszernek köszönhetően élvezetés és élethű csatákat vívhatunk anélkül, hogy könyékig kéne turkálnunk a különböző táblázatokban és szabályokban. Ami pedig magát az Amazing Engine szerepjátékot illeti, csak egyet mondhatok: a TSR megint megmutatta, hogy még nem fogytak ki az eredeti ötletekből. Az AE egy olyen rendszer, amit nyugodt szívvel ajánlhatok kezdőknek és haladóknak egyaránt.

A cikkben szereplő kiadványokat a Silverland szerepjáték szaküzletben vásárolhatjátok meg.

T.J.





SIERRA SOCCER

Brrrr, micsoda idők... Épp tegnap fejeződött be a Holland-Magyar, úgyhogy most egy kicsit megcsömörlöttem a focitól. No de sebaj, még néhány hét és itt a VB! Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de én már baromira várom ezt a jeles sporteseményt. Elvégre nincs is annál jobb, mint amikor előbányászom a fridzsiderből a narancslét, elheverek a fotelben, a haverokkal kisebb fogadásokat kötök a meccs végeredményére és jó másfél órán át élvezem két jó csapat játékát. Az szintén egy igen lényeges momentum, hogy a VB-n nincs kinn a magyar válogatott, tehát addig se lesz újabb blamázs (ámbár a belgák még hátra vannak).

Persze nemcsak a bejutott csapatok és a magamfajta focirajongók készülnek már nagyon a VB-re, hanem ugyanezt el lehet mondani a szoftvergyártó cégekről is. A minap például a Sierra adott ki egy remek kis foci-programot, a Sierra Soccert. A játékban - cseppet sem meglepő módon - a világbajnokságot játszhatjuk le, egészen a döntőig. A kissé talán kopárra sikeredett kezdőkép megcsodálása után egy rövid menüben választhatunk, hogy két játékos üzemmódban akarunk-e barátságos mérkőzést nyomatni (Friendly), vagy



pedig a VB-t akarjuk végigjátszani. A How many players opciónál állíthatjuk be a játékosok számát, a Duration time mellett pedig a mérkőzések hosszán változtathatunk (az igazán fanatikusok akár 20 perces meccseket is vívhatnak). A Random/Challenge draw mutatja, hogy újra akarjuk-e a csoportbeosztást sorsolni (random) vagy pedig meg vagyunk elégedve a hivatalossal (challenge). A játék külön érdekessége, hogy módunk



van a szabadrugások (Freekicks) és tizenegyesek (Penalties) gyakorlására (Practice). Ha már mindent a kedvünk szerint beállítottunk, a Play opcióval kezdhetjük meg a játékot.

Maga a meccs némileg a Sensi Soccerre emlékeztet (ez már magában is erény), a rendkívül térhatású nézőpont ritka élvezetessé teszi a programot. A játék egyébként



fantasztikusan gyors, néha tényleg nem tudni, hogy hol a labda. Az éppen aktív játékosunkat (ez mindig a labdához legközelebb lévő csapattag) egy kis piros nyíl jelöli. A meccs előtt persze változtathatunk a csapat összeállításán, a taktikán, valamint megnézhetjük a védő, középpályás valamint csatársor erősségét és még néhány egyéb adatot. A játék közben az F1-gyel játszhatjuk vissza a különösen szép jeleneteket, az S-sel pedig a meccs statisztikáit kérhetjük le (kapura lövések, gólok, szabálytalanságok stb). A válogatottunk kiválasztásánál akár egy teljesen új csapatot is kreálhatunk (New team), bár ez egy elég időigényes procedúra.

No, ennyi azt hiszem bőven elég a Sierra Soccer kezeléséről. Maga a játék egyébként nagyon a szívembe lopta magát, a Striker óta még egy sportprogrammal se tudtam ilyen önfeledten és hosszan eljátszani. Hogy ez minek köszönhető? A grafika és a hang magában még nem is lenne annyira jó, de a villámgyors scroll, az élvezetes játékmenet és nem utolsó sorban az igen érdekes téma teszi ritka szórakoztatóvá a játékot. Talán a program egyetlen hibája, hogy az egyes játékosok



neveit borzasztóan eltorzították (pl. Matthaus= Matayus), hogy ezt most poénnak szánta-e a Sierra, vagy pedig egyszerű figyelmetlenségről van szó, gőzöm sincs. A játék mindenesetre még az ilyen apróbb hiányosságok ellenére is egyike az Amigára valaha megjelent legjobb fociprogramoknak, úgyhogy mást nem is tanácsolhatok: ha focirajongó vagy, feltétlenül, szerezd meg!

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	81%
hang/zene	78%
kezelhetőség	79%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

576 KByte

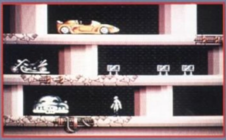
IMPOSSIBLE MISSION 2025

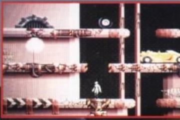
THE SPECIAL EDITION

Komolyan úgy éreztem magam, mint az öreg mókusok, amikor a régi idők dicsőségei kerülnek szóba. Ezerkilencszáznyolcvan-akárhány jutott eszembe, amikor ott ültem az őszi BNV-n és órákon át másoltam a lélegzetelállító anyagokat - a QUEST FOR TYRES-re tisztán emlékszem. Aztán a kopizás végén betöltöttem azt a bizonyos játékot és perceken belül tucatnyi srác állt körülöttem - apám, azok voltak csak a szép idők! A mai napig nem rajzoltak szebb animációt, nem fejtették meg teljesen a kódot, nem találtak ki eredetibb stílust és leutánozni sem sikerült azt a valamit: sokak kedvenc játékát, az IMPOSSIBLE MISSION-t.

A MICROPROSE a legutóbbi ECTS-en már gőzerővel reklámozta a szuperjáték folyatását, de erősen furcsálltam, hogy csak videokazettáról lehetett megtekinteni. Éppen ezért fogalmam sem volt, hogy milyen különbségek lesznek az A500, A1200 és a CD32 verziók között. Most, hogy már az első kettő a birtokunkban van, jobban véleményt tudok alkotni róla. Természetesen a veszett 3 dimenziós animációkkal teli átvezető képsorok csak a CD változatban lesznek benne, a teljes alakos szereplőválasztó képernyő pedig azt hiszem, hogy a SUPER NINTENDO átiratban. Egyéb gépekre egyelőre nem tervezik a játék megjelentetését.

A sztori 2025-ben, New Angelesben játszódik. A negatív főszereplő még mindig Elvin Atombender, aki sokkal zoralabb külsővel jelenik meg - úgy néz ki, mint Scorpion a Mortal Kombat-ból, csak maszk nélkül. Bázisa ezúttal is egy hatalmas épület, melynek számos szintjét bejárva és átkutatva kell eljutnunk a gonoszig, egy végső összecsapásra. A főszereplők most hárman vannak: közülük Felix Fly (a légy) már jól ismert a C64-es programból.







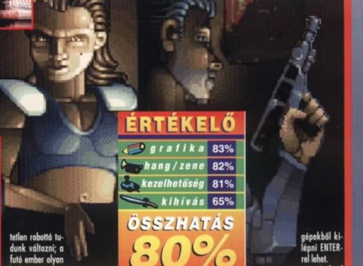
Két társa Tasha, az akrobatanő és Ram, a Terminator 2-ből kölcsönzött android. Közülük egy arra hivatott, hogy elpusztítsa Elvin-t. A két Amiga verzió nem sokban különbözik egymástól - 1200-esen valamivel gyorsabb az akció és teljes parallax scroll van benne. Oh, nem is mondtam: az AGA-s változatban benne van az eredeti C64-es játék is, szinte minden átdolgozás nélkül!

A játék menete a feltunningolt grafika mellett is hasonlóan folyik, mint azt megszokhattuk. A ház különböző szintjeit kell bejárni és lehetőleg minden berendezési tárgyat átkutatni. Egyszerűen csak szembeállunk a cuccal a joy felfelé nyomásával és emberünk már keres is. Rossz esetben üres kézzel állunk tovább, ha viszont szerencsénk van, kapunk valamit. Itt jönnek be az újítások: míg a régi verzióban csak robot altatás és lift visszaállítás kapható, itt 9 féle cuccal lehetünk gazdagabbak. A dupla palack a rakétahátizsák; a nagyítóval gyorsabban kereshetünk; a pisztollyal egyet tudunk lőni; a kézigránát asszem' egyértelmű; a H betűs gömbbel rövid időre sérthetetlen robottá tudunk változni; a futó ember olyan hologrammokat varázsol mögénk, ami megzavarja az ellenfeleket; a rács pedig automatikusan kirakja a pálya végi logikai feladványt. Ott van aztán a lift visszaállító és a mágnes, aminek rendeltetésére nem jöttem rá. Mivel az első 4 pályát enélkül is végigjátszottam, valószínű, hogy csak a felsőbb szinteken szükségesek - vagy ott sem... A cuccok közül egyszerre csak 3 lehet nálunk, közülük azt tudjuk használni, amelyiken a kerei áll. Ezt léptetni a HELP és DEL gombokkal tudjuk. A felszereléseket a LE+TŰZ kombinációval aktivizálhatjuk. Nekem a rakétazsák tetszett a legjobban, mert ezzel gyerekjáték elérni a problémás helyeket és marha gyorsan lehet haladni vele.

A számítógépek is többfélék. Kettővel játszani lehet: egy lövöldözős és egy hangvisszajátszós programot. Ha nyerünk, vagy tárgyat vagy puzzle-darabot kérhetünk, tudniillik ahhoz, hogy az EXIT LIFT elinduljon, minden pályán ki kell rakni egy áramköri táblát. A többi géppel vagy a tárgyainkat rendezhetjük, vagy a pálya számítógépeinek rendeltetését és helyét ismerhetjük meg. A gépekből kilépni ENTER-rel lehet.

A játékról nem egyértelműen pozitív a véleményem. Nagyon tetszik, de a robotok mozgása kontra saját mozgásunk miatt nehéznek, a 'rakétazsák' és az 'önkirakó' miatt könnyűnek érzem. Végül is mindkét verzió elmegy, de én igazán a CD32-est várom! Ahhoz képest, hogy több mint 2 éve nem játszottam Amigával, egészen jól megvoltunk. Ő meg én.

Martin



ÉRTÉKELŐ

grafika	83%
hang/zene	82%
kezelhetőség	81%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 80%

TESZTELVE: A 1200

VERZIÓK: A 500, CD32

A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE



MEDIK STROGOFF SNAKE VOODOO FOXX YAGO SATO

Helló mindenkinek! Elérkeztünk a még mindig "nevenincs" programunk egyetlen fix (legalábbis remélem, hogy nem változó) pontjához, a szereplők bemutatásához. A múltkori számban a speciális mozgások és a hanghatások felvázolását ígértem, de mivel a józan ész úgy diktálja (és a programozó is ilyen irányban halad a munkálatokkal), a karakterek ismertetése logikusabbnak bizonyult. Lássuk hát kiket választhatunk majd a küzdelem során (balról jobbra haladva):

MEDIK, a kíméletlen hóhér

Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcot 'halálosan' komolyan



veszi, a küzdelemben felettébb kegyetlen módszerekkel végez ellenfelével, élvezi a másik szenvedéseit. Egy bandaháborúban annyira komoly sérüléseket szenvedett a fején, hogy a felismerhetetlenségig eltorzult arcán azóta csuklyát hord. Nagyon agyafúrt és kegyelmet nem ismerő harcos.

STROGOFF, a vasöklü boxoló

Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadzsikisztán. Szabálytalan és nagyon taktikusan verekszik. Ereje az öklében rejlik, melynek keménységét vasszögek puszta kézzel való fába verésével edzi. Reflexei viszonylag magas életkora dacára kifinomultak, nehéz a közelébe férkőzni.

SNAKE, a magányos harcos kígyóbőr mellénnyel

Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Fiatal kora ellenére nagyon fegyelmezett és kiegyensúlyozott harcos, aki kiképzésében a legnagyobb hangsúlyt a lábtechnikájának fejlesztésére fordította. Félelmetes erejű körrugásáról és villámgyors gáncsairól híres.

VOODOO, a misztikus erejű harcos

Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Korzika. Szülei egy terrortámadásban vesztették életüket, amelynek egyetlen túlélője ő volt. Egész életében arra törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságtalanságot megtorolja. Olyan fokú bioenergiával rendelkezik, amellyel ellenfeleit megbénítani képes. Küzdelmei során ezt a meditáláson alapuló energiát használja



fel - gyakorta nagy sikerrel.

FOXX, a kung-fu nagymester

Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Izland. Harcművészetét és tudását azzal fejlesztette, hogy minden egyes rangos versenyen részt vett és elképesztő nyerni akarásának és kitartásának köszönhetően valamennyit meg is nyerte. Kung-fu nagymester, aki villámgyorsan és iszonyatos energiabedobással harcol. Szelíd külseje ellenére az egyik legkeményebb ellenfél.

YAGO, a kopasz szerzetes

Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shaolin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap erőpróbákon és rituális szertartásokon vett részt. Szikár teste hatalmas fizikai és lelki erőt rejt. Harc közben minden idegszálával az ellenfelét figyeli, akinek legapróbb hibáját is azonnal a saját javára fordítja. Nagyon megfontolt harcos.

SATO, a nesztelen ninja

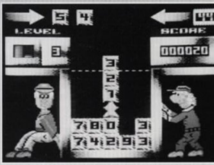
Magassága 192 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ősi bérgyilkos család sarja, első áldozatát nyolc éves korában ejtette. Ma is aktív, igazi profi. Ellenfeleit szemrebbenés nélkül intézi el, nem ismer irgalmat. Saját testi épségével sem törődik, vakmerően küzd, csak a végső győzelem érdekli.

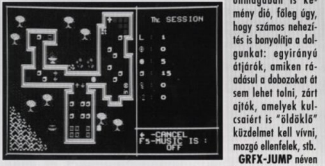
A nagy képen látható még rajtuk kívül 5 alak, akik a szintek közötti főellenségek szerepét hivatottak betölteni. Bemutatásuk a következő számban következik. Rajtuk kívül még lesz egy szereplője a játéknak, akinek a kilétét nem árulhatom el, hiszen csak a legvégső összecsapásnál találkozhatunk vele. Az a furcsa jel pedig a játék "szerencsét hozó amulettje", a Hosszú Élet szimbóluma. Még egy exkluzív infó: a játékhoz az előtörténetet egy legendás személyiség, alias Martin írja.

észbontó

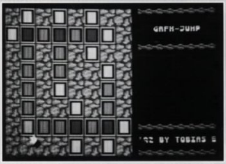
Vannak pillanatok, amikor olyan érzésünk van, mintha egy adott élményt egyszer már átéltünk volna. A műveltebbek már rá is vágták: deja vu. Ez az érzés nálam gyakorta elő szokott fordulni, de leggyakrabban akkor, amikor leülök az ósdi C64-em elé és egy logikai (vagy bármilyen más) játékot betöltök. Ez a furcsa bizsergés futott át rajtam most is, mikor megpillanttottam a **MOVE - THE ULTIMATE CHALLENGE** című műremeket. Ha egy röpke pillantást vettek a fotóra, akkor nektek is be fog ugrani, hogy ez az ötlet már eddig is több tucat alkalommal elsült - és most ismételten feldolgozásra került. Na sebaj! Többféle mintájú és színű kő közül az azonosakat kell egymás mellé rendezgetni, hogy azok ezáltal elporladjanak és végül mindegyik eltűnjön. Problémát okozhat, hogy gyakorta 3 azonos mintájú kő is lehet egy táblán, mely esetben vigyázva kell a köveket mozgatnunk, nehogy egy meggondolatlan mozdulat hatására az egyik páratlanul maradjon. Az idő múlását se hagyjuk figyelmen kívül, mert csak 3 nekifutási lehetőségünk van.

Sasszeműek figyelem! Itt a remek alkalom, hogy felmérjétek látásotok határait. Bocs az idétlenkedésért, de nem tudtam megállni - ugyanis olyan kiguvadt szemmel játszottam a **SESSION** nevű anyaggal, mintha szemvizsgálaton ültem volna. Mivel a játék karakteres grafikájú, ezért a figurák és tereptárgyak 1 karakter magasságúak, ami aprólékos felbontást, de miniatűr ábrázolást eredeményez. Természetesen ez mit sem von le a program értékéből - bár már sok hasonló stílusú játék látott napvilágot! Dobozokat kell a kijelölt helyekre tologatni, ami már önmagában is kemény dió, főleg úgy, hogy számos nehezítés is bonyolítja a dolgunkat: egyirányú átjárók, amiken ráadásul a dobozokat át sem lehet tolni, zárt ajtók, amelyek kulcsaiért is "öldöklő" küzdelmet kell vívni, mozgó ellenfelek, stb.

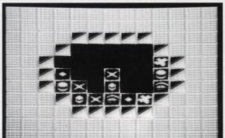




GRFX-JUMP néven végre megjelent egy valamirevaló és aránylag élvezhető anyag, ami azon túl, hogy eredeti ötletre épül (eddig csak négy-öt hasonlót láttam...), még gondolkodtató is. A címe híven kifejezi minden alkotóelemét: többszínű, szétszórt kockákon kell ugrálnunk, amelyek attól függően, hogy milyen színűek, egy, kettő vagy három rálépésre tűnnek el. Ez tehát a játék lényege is: el kell tüntetni az összes kockát a terepről. Ez addig nem is lenne túl nagy ördöngösség, amíg csak egy vagy maximum két féle színű kocka van fenn a táblán, de amint 3-4 színben pompáznak, igencsak megizzadunk a szint végére. Jól gondoljuk meg minden egyes lépésünket, mert általában csak az utolsó mozzanatoknál derül ki, hogy valamit elbaltáztunk a legelején. Érdekesség, hogy hosszú ugrás is előcsalható a játék során, de csak limitált számban.



A tetris játékok reneszánszukat élik, melyek sorába most feliratkozott a furcsa nevű **SPERANZA** is. Grafikailag és kivitelezésben nem fogja elvinni a pálmát, de a reflexek és a gyors gondolkodás fejlesztésében az élen jár. Ismerős recept: a magasból kövek esnek le, de ezek nem alakjukban, hanem a rájuk vésett számaik alapján különböznek egymástól. Néhanapján egy-egy "hullócsillag" is lepotyog, amely afféle joker szerepét tölti be. Ha sikerül 3 ugyanolyan számot egymás mellé/fölé ügyeskednünk, akkor azok kidurrannak, helyet adva a további köveknek. Ha két egyforma mellé egy csillagot ejtünk, akkor az pótolja a hiányzó harmadikat és szintúgy felrobbannak. Ha vízszintesen vagy függőlegesen két csillag között a hézagok kitöltődtek, ismét csak elporladás a vége. Segíti (vagy bonyolítja?) a munkánkat, hogy cserélgetni tudjuk a még levegőben levő kő számát az aktuális és az utána következő kövön lévőre.



AMIGA

A Gremlin jó két évet ült a témán, amíg a tervekből valóság lett: a Populous és a Dune 2 elcsendesedő sikere után piacra dobták az utóbbi idők legeredetibb építkezős játékát **K240** címmel. A jövőben játszódó sztori szerint egy aszteroidát kell kolonizálnunk, majd 3-4 órai játék után elindulhatunk újabb területek felfedezésére is. Nem túlzás: órákba telik, amíg az első telepeinket kiépítjük, megoldjuk a nyersanyaggal való ellátásukat, fegyverkezünk, stb. Ezek után következik a játék érdekesebb része, amikor új bolygókat hódítunk meg. Felfedező hajóink útnak indítása nemcsak hasznunkat szolgálhatja, hanem védtelenné tesz az esetleges külső támadásokkal szemben is. Magyarul könnyen válhat a hódítóból meghódított. Mivel aszteroida-mezőkben építkezünk, ezért ajánlott törődni a környező bolygók mozgásával is, nehogy azon vegyük észre magunkat, hogy az egyik két perc múlva nekünk-rohan. Igazi csemege, leírása hamarosan következik!

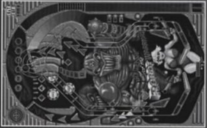




Akik egy picit is járatosak az árkádok világában, azoknak ismerősen csenghet a **TOTAL CARNAGE** név, amelynek konverziója most A1200-esre is megjelent - de minek? Az ICE szoftverház soha nem tartozott a legprofibb cégek közé és ez a mostani produkciójukon is meglátszik. A játék egy gyenge public domain program szintjét is alig üti meg, mind grafikailag, mind zeneileg primitív az anyag. Kőkeménynek kikiáltott fickókkal kell egyedül vagy párosan (2 játékos üzemmódban) előre nyomulnunk az vérszomjas ellenség vona-laiban, de ez korántsem jelenti azt, hogy megizzadna a tenyerünk az erőfeszítéstől. Gyakorta érdemes kipróbálni, hogy megállunk a képernyő alján és gyömöszöljük folyamatosan a tűzgombot: ellenfeleink bambán belemasíroznak a tűzvonalba és cafatokká tépődnek. Bosszantó az is, hogy a figuránk olyankor is sebet kap, amikor az ég világon senki nem ért hozzá (a sprite-ütközés lefigyelése hibás). Csak üröm - semmi öröm.

PC

A lapzárta előtt két perccel érkezett meg a 21st Century Entertainment legújabb lerágott csontja, a **PINBALL DREAMS 2**, amely a névadó játékhoz 4 új pályát foglal magába és kiegészítő lemezként került a piacra. A pályák nevei is sokmindent elárulnak a stílusukról: Neptune, Safari, Revenge of the Robot Warriors és Stall Turn. Ezek sorrendben vízalatti, sivatagi, futurisztikus és ötvenes évekbeli repülős képekkel tűzdeltek és ennek megfelelő hangulatot árasztanak. A zenei aláfestés is ezt a hatást emeli, és természetesen a 256 színű grafikai is fokozza a flipperezés örömét. Tényleg jó a játék, csak hát már a csapból is ő folyik... Sajnos ennél többet nem lehet a játékról elmondani, mivel minden szempontból megegyezik az elődökkel és az ígért multi ball (többlabdás) funkció is kimaradt, vagy csak nekem nem sikerült eddig előcsalni belőle. Csak igazi gyűjtőknek ajánlom.

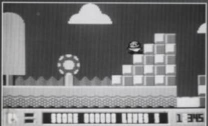




Nem igazán csípem a következő játék stílusát (szerepjáték), de meg kell hagyni, hogy engem is a székemhez tapasztott jópár órára. Az SSI által kiadott **RAVENLOFT** minden szerepjáték-szerelmesnek megdobogtathatja a szívét, ha egy kicsit elmélyed benne. Nekem leginkább a misztikus sztori és a Doom-szerű 3D scroll ragadta meg a figyelmemet. A kalandról már könyvsorozat is készült, ezért inkább nem ismertetném két sorban, de biztosíthatok mindenkit arról, hogy vérből és horrorból nem lesz hiány a játékban. A grafikai felbontást az alkotók a standard 320*200-ról 320*400-ra emelték, ami jelentős javulást eredményez, bár ez leginkább az átvezető képsorokra igaz. Kezelése jobbára az egérre korlátozódik, a tárgyak felvételétől a harcokig bezárólag. Igen szép megoldást is láttam a játékban: amikor egy tűzlabdát kilövünk egy sötét alagútban, az szálltában megvilágítja a falakat. Tényleg szép mű.

C-64

E hónapi C64-es összeállításunk egyik legélveezetesebb darabját vettem előre - hogy valami jó hírem is legyen. Sikerét annak köszönheti, hogy egy konzolon oly népszerű hősre, Mario-ra hasonlít, bár C64-en a neve **MR. MAD**-re változott. Mind grafikailag, mind játszhatóságában megüti a JÓ szintet, ami manapság már igencsak ritkaságszámba megy. Egy nagyfejű figurával kell a vízszintesen scrollozó, összesen 5 pályán akadályokat és vizesárkokat átugrálnunk, izgő-mozgó ellenfelek elől elbújnunk vagy kinyiffantanunk őket, bónusztárgyakat gyűjtögetnünk - azaz egy tipikus mászkálós/gyűjtögetős játékkal van dolgunk. Ennél a stílusnál a legfonttosabb ismérvek a szintek változatossága (jelen esetben ez adott), a figura mozgatásának minősége (ez egy kicsit nehézkes, csak hosszas gyakoorlással sajátítható el), és a grafika milyensége (ez nem egy HAWKEYE-ból ismert, de a célnak megfelel). Egyszóval érdemes kipróbálni.

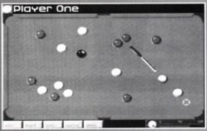


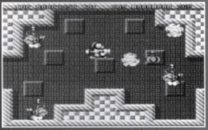


ENZYME névre hallgat a következő játék, amely minden bizonnyal nem fogja kiérdemelni a legjobb játéknak kijáró díjat. Ennyire 'se füle se farka'-játékkal már régen hozott össze a sors. Kezdődik ott, hogy egy apró űrhajóval az lesz a feladatunk, hogy kilövöldözzünk a minden irányba scrollozó pályán 15-20 ellenséges objektumot és a kilövésükkor visszamaradt apró pöttyöket begyűjtsük a pálya alján lévő tartályokba. Ha ezzel végeztünk, bónuszpálya következik, amelyet reflexgyakorlatnak is nevezhetnénk. Ezután vagy egy egyképernyős gyűjtögetős rész következik, vagy ismét az űrhajós lövöldözés. Aztán minden kezdődik elölről. Ki érti ezt? A játék grafikailag a béka popsija alatt tanyázik, de ez még nem lenne olyan őrjítően nagy baj, ha legalább értelme lenne az egésznek. Tipikus példája a "hozzunk-má'-össze-valamit-szerencsétlen-C64-es-kollégáknak" típusú játéknak.

ÉRKEZÉSI OLDAL

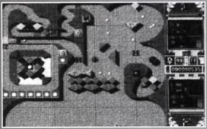
A biliárdprogramok népszerűsége soha nem apad el, csak egy gond van velük: igen nehéz igazán profin megvalósítani őket. A Jimmy White's Snooker óta nem is nagyon született valamirevaló változat, de most ismét feltűnt a színen egy új állócsillag **ARCADE POOL** címmel - kitől mástól, mint a Team 17-től. A program nagyszerűsége az egyszerűségében rejtőzik. Felülnézetből látjuk a táblát, amelyen a ma ismert szinte valamennyi biliárdváltozat játszható, akár nyolcan is. A golyók mozgatása kifejezetten tetszetős, finoman megoldott. A hanghatások is az igazi biliárdcsaták hangulatát idézik, életszerűek a koccanások és ütések zajai. Természetesen a legjobb ütéseink visszajátszhatók, sőt a játékállások is kimenthetők. Korrekt a labda pozícionálása is, nem nagy ördöngösség megtanulni, tuti hogy oda gurul, ahová a célkeresztet helyeztük, nem kell trükközni. A budget árkategóriában piacra került játék igazán jó vétel, sok nagynevű cég is megirigyelhetné.

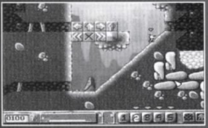




Az Apache Software neve nem cseng túl csábítóan a nagy vetélytársak mellett, de ez csak a látszat! Nemrég kiadott őrületük, a **SUPER METHANE BROTHERS** csúcs a maga nemében: főhősei olyan fazonok, amilyeneket még nem hordott a hátán a Föld. Két metángáz-palackkal felszerelt punkkal kell 100 pályán bigyókat (szénné égett pirítósokat, játékautókat, búgócsigákat, gyümölcsöket) gyűjtögetnünk kellő számban, hogy segítségükkel átjárókat nyithassunk meg és újabb (gyakorta rejtett) pályákra léphessünk. A "rossz fiúkat" elgázosíthatjuk a hátunkon lévő tartályból kiáramló metángázzal. Legnagyobb a szórakozás, ha ketten nyomulunk a játékkal, hiszen ekkor egymásnak is aláverhetünk egy egy jól irányzott fújással. Tudom, hogy nem mindenki díjazza a "másszunk fel a párkányra és fújjunk a szeme közé egy kis naftát" stílusú játékokat, de ezzel a gyöngyszemmel mindenki halálra szórakozhatja magát. Vagy inkább félholtra...

Egy kissé megkésve számolok be a Kalisto/Mindscape frigyéből született **BREAKLINE** című programról - ugyanis már két hónapja halogatom a dolgot. Nem tudtam eldönteni, hogy jót vagy rosszat írjak-e róla, aztán inkább fektettem a polcon, de most erőt vettem magamon és rájöttem, hogy kár volt méltatlanul mellőznöm. A játék egy SVGA felbontású, rendkívül aprólékos, de ennek ellenére szuperfinom grafikával megáldott falbontó/flipper/minigolf stílusú játék. 8 szintet (melyek mindegyike tíz pályából áll) kell megtisztítanunk a kis pattogó labdáink segítségével, miközben azok extrákat szabadítanak ki a kövek alól, vagy új labdák jelennek meg a pályán, kissé megbolondítva a helyzetet, stb. Tudjátok, mint amilyen a Krakout volt hajdanán. Talán csak annyival bővült a dolog, hogy egyes szinteken meghatározott lyukakba kell belepöckölni a lasztikat, vagy hogy az ütőből is elő tudunk csalni egy csomó szokatlan funkciót..

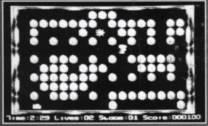




Az Amiga változat értékelésekor igencsak megoszlóak voltak a vélemények. Voltak akik a lemmingek sikerét remélték tőlük, voltak viszont olyanok is, akik kissé elhamarkodottnak tartották a bizakodást. Ja, hogy miről is van szó? Hát a **DIGGERS** című Millenium újdonságról, amely a napokban jelent meg PC-re is. Én személy szerint az utóbbiak véleményét osztom a bányászjátékkal kapcsolatban. Már az Amiga verzióval sem tudtam "túl mélyre hatolni" a játékba, s most ez igaz a PC-s produkcióra is. A furcsa kinézetű apró bányászokkal drágakövek után kell áskálódnunk a felderítetlen mélységekben, miközben partizán bányászok területfoglalásaitól kell tartanunk és hogy értékeinket védjük tőlük, csellel és trükkökkel jobb belátásra kell bírnunk őket. Sajnos a munkások intelligenciája igencsak korlátozott, ezért állandó felügyelet alatt kell tartanunk valamennyit. Ez egy kicsit hektikussá teheti idővel a játékot.

Ha 4-5 éve megmutatják nekem a **DARK CAVES** névre elkeresztelt játékot, lehet hogy lelkesedésem nem ismert volna határokat, de manapság már nem ugrottam ki a bőrömből, amikor megláttam. Ezt természetesen a zsenge grafikai megvalósításával vívta ki magának. Miről is van szó? Egy szkafanderes fickóval, akinek a hátán egy olyan szerkentyű van, amilyennel Michael Jackson szokott a koncertjére berepülni, szóval vele kell a földalatti barlangokban a kijáratot meglelni. Ezt persze a barlangok lakói (csontvázak, kígyók, denevérek) nem nézik jó szemmel és azon vannak, hogy hozzánk érve azonnali halált okozzanak. Ellenük lézerfegyverünkkel védekezhetünk, a folyosókat elzáró falakat pedig adott számú bombánkkal robbanthatjuk fel. A magasabban fekvő párkányokat repülve tudjuk megközelíteni, de sajnos ebből a szerkezetből is csak véges mennyiség áll rendelkezésünkre.





A legutolsó anyag gyöngyszem a maga nemében. **FIREFOX** a címe, a stílusa eléggé meghatározhatatlan: ügyességi játék pirotechnikai elemekkel tűzdelve. Na de félre a triifávall! Íme a példa, hogy hogy lehet primitív grafikával, egyszerű ötletből élvezetes játékot összuhozni. Minden figura műlyur - de jól látható, a zene idétlen - de ide passzol, a kezdet igen könnyű - de idővel kellően felpörög a játék, stb. Egy apró emberkével kell bombákat elhelyezni a kövekkel telirakott pályákon úgy, hogy azok a felrobbantható (adot színnel jelzett) köveket és a kis járatokban mozgolódó ellenfeleket is likvidálják. A levegőbe repített rosszcsontokért pontot kapunk, az elporlódt kövek alatt pedig bónusztárgyakra és a következő szintre való átlépés kiskapujára akadhatunk. Versenyfutásunk az idővel és az egyre szaporábban mozgolódó ellenfelekkel folyik. Igyekezzünk beszorítani őket egy sarokba, de aztán spuri - mivel a robbanás minket is kipurcant.



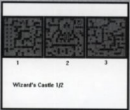
Bizonyára sokan eltűnődnek a címen, felidézik az elmúlt hetek programjait és sehogyse tudják azonosítani a Hexx-et. Ám ha azt mondom, hogy Wizard, akkor egyből ismerős a közepesen sikerült szerepjáték neve. Eredetileg ezt a programot is Wizard néven adták ki, de a publikálás napjaiban kiderült, hogy a név védett, s így kénytelenek voltak átkeresztelni Hexx-re. Tehát akinek Wizard nevű a programja, az "reszkethet", mert az csak kalózmásolat lehet.

A játék neve elárulja a stílusát: természetesen szerepjátékkal van dolgunk, a mára már általános Dungeon Master-szerű felépítéssel. A grafikai kivitelezés leginkább a Wolfensteinre emlékeztet, a hangokról és zenékről jobb mélyen hallgatni... Az eddigiek alapján akár egy remek játék is lehetne, hisz egy pergő játékmenet, érdekes feladványok könnyen feledtethetik, hogy a grafika nem nagyon felel meg az 1994-es elvárásoknak. Sajnos nem így van. Be kell vallanom, hogy ilyen álomba ringató szerepjátékkal rég találkoztam. A programban csak menni kell előre, mint a birka. Párbeszéd sem színesíti a sztorit, csupán néhány falfirkával találkozhatunk, de azok se talányosak.

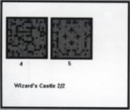
A történet felettébb sablonos: egy gonosz varázsló aljas praktikával elűzi az isteneket a Birodalomból, s a négy istent jelképező köveket eltünteti a helyükről. A mi feladatunk felkutatni a köveket, s így visszaállítani az istenek hatalmát a Birodalomban, ezzel megakadályozva a gonosz országlását.

Kis csapatunk a vártoronyból indul, s kalandozása során el kell jutnia 4, egyenként 8 szintes labirintusba, ahol a kövek találhatók, majd a varázsló kastélyába folytatódik a csapatunk útja. A falak kidolgozása rendkívül egyhangú, a szörnyekben sincs semmi szörnyű, egyszóval unalmasak. A játék gyakorlatilag abból áll, hogy ütjük aki elénk kerül, keresgéljük a megfelelő színű kulcsokat, nyomkodjuk a gombokat, s ezalatt természetesen fejlődünk, jobb cuccokra lelünk, újabb varázslatokat tanulunk. Egy-két órát még egész kellemesen el lehet tölteni vele, de hamar beleun az ember, s feladja a monoton barangolást. A feladatok ismétlődnek, az elején megismert 8-10 trükkel találkozunk folyamatosan.

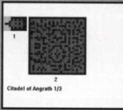
Ha most belekezdenék az irányítás ismertetésébe, soha nem lenne vége, inkább azt ajánlom, minden ikonon próbáljuk ki mindkét egérgombot, hisz meglehetősen sokféle funkciót építettek a játékba, bár ennek ellenére könnyen kezelhető. Érdekes rész a varázslás, ami ugy működik, hogy a fejek alatti névsorból kiválasztjuk, valakinek a varázskönyvét, majd a könyvben a bal gombbal rábökünk a kívánt varázslatra (jobbal lapozunk), s a választás után a jobb gombbal varázsolhatunk. A harc megoldása számomra igen megnyerő volt, hisz csak be kell kapcsolni a harc-ikont, s ezután a karakterek maguktól csépelnek, s ezalatt van időnk felhörpinteni a löttyöket, varázsolgatni, egyszóval a többi



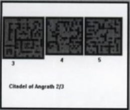
Wizard's Castle 1/2



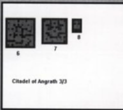
Wizard's Castle 2/2



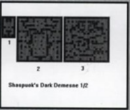
Citadel of Angrath 1/3



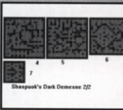
Citadel of Angrath 2/3



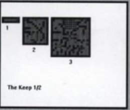
Citadel of Angrath 3/3



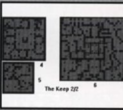
Shaspuok's Dark Demesne 1/2



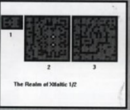
Shaspuok's Dark Demesne 2/2



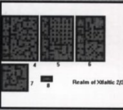
The Keep 1/2



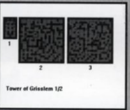
The Keep 2/2



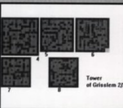
The Realm of Xllaltic 1/2



Realm of Xllaltic 2/2



Tower of Grisslem 1/2



Tower of Grisslem 2/2



teendőre. A játék során az ágyakon kipihenhetjük fáradalmainkat, s a gyógykamrák visszaadják összes életerőnket. Figyelni kell a jó táplálkozásra, és arra, hogy mindig legyen nálunk 4-5 fáklya, hisz a sötét igen zavaró. Utunk során boltokban vásárolgathatunk (a pénz szétosztható és összedobható!), de vigyázzunk, mert szintlépéskor fizetni kell a megtanulandó varázslatokért! Hasznos funkció a ramsave (R), és az autotérkép (F9). Befejezésül még néhány szó a varázslatokról (bár jobban dukálna néhány tipp, de a Hexx-hez ilyet lehetetlen adni): a négy isten egy-egy szféra megtestesítője, és mindegyiktől 8 varázslat tanulható.



Zöld varázslatok - Föld

Armour - AC-t csökkenti.
Healing - egész csoportot gyógyítja.
Paralyze - ellenség bénítására.
Levitate - lebegés.
Warpower - növeli a harci képességeket.
Renew - minden életerőpontot visszaállít.
Formwall - illuziófal.

Sárga varázslatok - Káosz
Deflect - megvéd az ellenséges varázslövedékektől.
Terror - megijeszti az ellenfeleket.
Antimage - megvéd az ellenséges varázslatoktól.
Regen - gyógyít, a halálból is visszahoz.
Ethblade - illuziófegyver, duplán sebez.
Varázstop - csökkenti az ellenség varázsképességét.
Vivify - Újraélesztés.
Disrupt - Támadó varázslat.

Vörös varázslatok - Sárkány

Missile - varázslövedék.
Torch - fényvarázs.
Fireward - tűzzel borítja be a padló kis részét.
Divarázs - eltünteti a tűzpadlót és az illuziófalakat.
Fireball - tűzlabda.
Firepath - tűzzel borítja el a földet.
Recharge - Újratölt egy tárgyat.
Inferno - Pokoli tűzlabdák.

Lila varázslatok - Éjszaka

Confuse - megzavarja az ellenfelet.
Phaze - teleport kis távolságra.
Suspend - elmenekít a veszélyből.
Trueview - átláthatunk az illuziófalakon, és erős fényt csinál.
Wizeye - felfedező varázslat, a pályát madártávlatból látjuk.
Mindrock - Illuziófal.
Wychwind - előttünk és mellettünk álló ellenfelek támadására.
Mindrage - minden látható ellenfél támadására.

És végezetül néhány varázstárgy (használatuk kétes lehet):



Serpent Amulet - plusz 5 erő
Dragon Amulet - plusz 5 egészség
Moon Amulet - mínusz 5 AC
Night Amulet - plusz 5 ügyesség
Chaos Amulet - plusz 5 intelligencia
Hedjog Venom - visszaállítja az életerőt
Moon Elixir - visszaállítja a varázserőt
Phoenix Broth - visszaállítja az életerőt és varázserőt
Chymera Blood - megnöveli az életerőt, akár a maximumnál is nagyobbra
Power Potion - megnöveli a varázserőt, akár a maximumnál is nagyobbra
Dragon Ale - állandóan +1 intelligencia
Orc's Vomit - állandóan +1 erő
Firestaff - Inferno varázs
Grim Reaper - Disrupt varázs
Power Staff - Wychwind varázs
Sun Staff - a rövid ideig tartó varázslatok elsülnek
Cloud Staff - Mindrock varázs
Serpent Wand - Renew varázs
Dragon Wand - Fireball varázs
Night Wand - Confuse varázs
Chaos Wand - Antimage varázs
Amber Wand - Missile varázs
Cloud Wand - Suspend varázs
Serpent Ring - Warpower varázs
Chaos Ring - Deflect varázs
Dragon Ring - Fireward varázs
Night Ring - Phaze varázs
Cloud Ring - Trueview varázs
Moon Ring - Regen varázs
Amber Ring - Armour varázs
Shaspuok's Tear - Dupla ügyesség
Eye of Grisslem - Dupla erő
Angrath's Heart - Dupla egészség
Horn of Xtlaltic - Dupla intelligencia

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	79%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS
78%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



Megszokhattuk, hogy a legtöbb szerepjáték a mostanra már kissé sablonossá vált középkori környezetben játszódik, ahol mágusok, lovagok, sárkányok és egyéb gyanús kreatúrák kószálnak. Nos, ezzel a nagy múltra visszatekintő hagyománnyal szakít a Psygnosis legújabb kalandjátékában, a Perihelionban. Szó mi szó, a magyar származású



PERIHELION

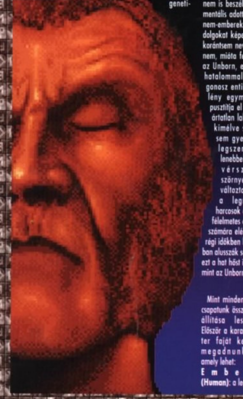
programozók (lám-lám, kicsi a világ) ritka fura kerettörténet agyaltak ki a programhoz.

Szóval egy távoli, meglehetősen kietlen világon járunk. Ez a kietlenség főleg egy nem is olyan rég lezajlott atomháború következménye, ahol a szembenálló feleknek csaknem teljesen sikerült egymást kipusztítaniuk. Ezek után elképzelhetjük, hogyan is néz ki ez a Perihelion nevezetű bolygó: végeláthatatlan sivatag, állandó vízhiány, lepusztult városok és számtalan furcsa mutáns, hogy csak a főbb jellemzőket említsem. Az élet persze az atomháború után sem állt meg, sőt, egy merőben új tudományág került előtérbe: a genetika. A genetika nemcsak új ismeretekkel gazdagította a tudósokat, hanem hatalmas pénzeket is hozott, úgyhogy egyremásra bukkantak fel a génsebészek által kreált érdekes, de ugyanakkor roppant veszélyes teremtmények. És akkor még





nem is beszéltünk a pszionistákról, ezekről a különleges mentális adottságokkal megáldott/megvert emberekről (és nem-emberekről), akik puszta akaraterejükkel hihetetlen dolgokat képesek előidézni. Egy szó mint száz, Perihelion korántsem nevezhető egy nyugis helynek, különösen azóta nem, mióta felbukkant az Unborn, egy isteni hatalommal bíró, gonosz entitás. Ez a lény egymás után pusztítja el a bolygó ártatlan lakóit, nem kímélve sem nőt, sem gyereket, a legszerencsétlenebbeket pedig vérszomjas szörnyetegekké változtatja. Még a legnagyobb harcosok és pszionisták sem képesek dacolni az Unborn félelmetes erejével és már-már úgy tűnik, hogy a bolygó számára elérkezett a vég. Az utolsó reményt hat, még a régi időkben hibernált hős jelenti, akik hideg acélkoporsókban alusszák sokszázéves álmukat. Természetesen mi fogjuk ezt a hat hőst irányítani, feladatunk pedig nem is lehet más, mint az Unborn legyőzése és a béke helyreállítása.





A KARAKTEREINKRŐL

Mint minden kalandjátékban, itt is az első dolgunk kis csapatunk összeállítása lesz. Először a karakter faját kell megadnunk, amely lehet:



Ember (Human): a legrégebbi és legelterjedtebb faj Perihelionon, nincsenek különösebb erősségei, de gyengéi sem.



Bionecron: mesterséges úton létrehozott, félig acél, félig hús lények. Fizikailag roppant erősek, a sebeik is az átlagnál gyorsabban gyógyulnak, viszont a pszionikus támadásokkal szemben szinte teljesen védtelenek.

Symbions: az emberek és a bionecronok keveréke, egyike a legritkább fajoknak, mivel képtelenek szaporodni.

Cybern: kiborgok, a bionecronokhoz hasonlóan a fizikai tulajdonságaik jók, viszont mentálisan nem túl fejlettek.

Insectoid, reptiloid, feline khymera: különös, félig ember, félig állat lények. Biológiai fegyverként kezdték pályafutásukat, azonban mostanra már annyira elszaporodtak, hogy különálló fajnak tekinthetjük őket. Alkotóik elsősorban arra törekedtek, hogy az emberi gyengeségeket kiküszöböljék, úgyhogy kiváló reflexek, infra-látás, természetes páncél, különleges hatodik érzék és szabályozható testhőmérséklet jellemzi őket.

Külön érdekesség, hogy jónéhány fajnál megadhatjuk az emberi és egyéb gének arányát, ami komoly mértékben befolyásolja a karakter tulajdonságait. Ami a különböző osztályokat illeti, ezekből szintén akad egy pár:



Knight: lovag, a szokásos üsd-vágd karakter, brutális sebzésekkel, elég jó mentális védelemmel, pszionikus

képességei viszont abszolút nincsenek.
Assassin: bérgyilkos, sokban hasonlít a lovagra, de nála



inkább a magas ügyesség és gyorsaság dominál.
Mercenary: kalandor, nagyjából a két előbbi osztály keveréke.
Anchorite, psionic, mediator: pszionikus kasztok, nem képességekről még nem is szóltam (ezeket a karakter tulajdonságai, faja és osztálya alapján számolja ki a gép):
Endurance: szívósság, ez az érték mutatja, hogy mennyi súlyt bír cipelni Action point veszteség nélkül a karakter (ennek a harcban van szerepe).
Wounding: ettől az értéktől függ, hogy a karakter mennyi sebesülést képes elviselni.
Operation time: a harc közbeni mozgáshoz és egyéb cselekvésekhez szükséges akció-pontok mennyisége függ tőle.
Physical protection: a karakter alap védekezése.
Physical attack: támadóérték kézifegyverekkel (azaz tőr, kés meg hasonlók).



Hát akkor ennyit a karakterek főbb jellemzőiről. A felsorolás még így se teljes, ugyanis a különböző ellenállási értékekről (Resistance value) például semmit sem írtam. Ezek az értékek mutatják, hogy hősünk mennyire ellenálló a különböző támadásformákkal szemben. Szerény véleményem szerint a játék írói túl sok tulajdonságot és képességet tettek bele a játékba, ezek közül jónéhány teljesen fölös-



sokban különböznek egymástól, a fizikai harcban gyengék és a találatokat se nagyon bírják, viszont mentális képességeikkel hasznos tagjai lehetnek bármilyen csapatnak.

Aztán ugye még ott vannak az alaptulajdonságok is:
Stamina: állóképesség, ettől a tulajdonságtól függ, hogy a karakter mennyi fizikai seződéstől ájul el.
Vitality: nagyjából mint a Stamina, csak az általános fizikai állapotot és életerőt mutatja.
Constitution: egészség, a karakter fizikai védelme (Physical protection) függ ettől a tulajdonságtól.
Strength: fizikai erő, a közelharcban van szerepe, ugyanis ettől függ, hogy mennyit tudunk kézifegyverekkel sebezni.
Dexterity: ügyesség, szintén a karakter harci értékeit befolyásolja (szóval nem árt, ha jó magas).
Speed: gyorsaság, ettől a tulajdonságtól függ, hogy harc közben a különböző cselekvések mennyi ideig tartanak.
Intelligence: intelligencia, a különböző pszionikus képességeinket módosítja.
Concentration: koncentráció, ettől függ a karakter mentális energiája.
6th Sense: hatodik érzék, a mentális védelembe számít bele.
Perception: érzékszervek, a lőfegyveres harcnál számít.
Moral: morál, nem túl lényeges (de azért nagyon alacsony se legyen, ha egy mód van rá).

És akkor a másodlagos





Physical defense: a Physical protection és ez a tulajdonság adja meg a karakter védekezését kézifegyverek ellen.
Physical action time: hasonló az Operation time-hoz, csak a kézifegyverekkel történő támadáshoz illetve védekezéshez szükséges akció-pontokat mutatja.
Range attack: támadás lő- és távolsági fegyverekkel.
Range defense: lőfegyverek elleni védekezés.
Range action time: a lőfegyverekkel történő támadáshoz és védekezéshez szükséges akciópontok mennyisége függ ettől a tulajdonságtól.
Mental protection: a pszionikus támadásokkal szembeni ellenállóképesség.
Mental defense: pszionikus támadásokkal szembeni védekezés. Csak akkor számít, ha harc közben kifejezetten a védekezésre összpontosítunk, ilyenkor összeadódik a Mental protection-nal.
Mental action time: pszionikus támadáshoz vagy védekezéshez szükséges idő.

leges. Egyébként a karaktereinknek jellemet is választhatunk, ez a különösen pozitívtól (Extremely positive) a különösen negatívig (Extremely negative) terjedhet. A jellemnek különösebb szerepe amúgy nincs, inkább a hangulat kedvéért tehették a játékba.

A PSZIONIKUS KÉPESSÉGEK

A játék egyik legérdekeseb része a pszionika, ami voltaképpen egy átlagos mágiarendszer a jövőbe átültetett változata. A "varázslatainkat" (jobb híján a továbbiakban ezt a szót fogom használni a mentális képességekre, elvégre ez már ismerősen hangzik a szerepjátékosoknak) különböző mentális komponensekből kell összerakosgatnunk. Ezekből a komponensekből egyébként akad egy pár, számszerint negyven darab, szóval jóideig el lehet szórakozni, mire rálelünk egy használható kombinációra. Ettől a meglehetősen időigényes "mulatságtól" én személy szerint majdnem agyvérzést kaptam, szóval minden további kommentár nélkül következzen





a játékban előforduló összes varázslat leírása:

Acidic fume. Komponensek (a sorrend is fontos): disintrest + forgiveness + shame + calmness.
Alpha catharsis. Komponensek: fear + devotion + repentance + pleasure.
Altered gravity. Komponensek: quietude + pain.
Aura dispersion. Komponensek: anger + pain + modesty.
Beta spreadpoint. Komponensek: bravery + sincerity + baseness.
Black frost. Komponensek: shame + daze.
Brush discharge. Komponensek: generosity + repentance + delight + disappointman.
Chilly vapour. Komponensek: sorrow + sroughness + arrogance.



Diffused glare. Komponensek: bravery + confidence + sorrow.
DNA stimulants. Komponensek: generosity + pain + sincerity + baseness.
Drifting silicon. Komponensek: friendliness + devotion + pain.
Ecstatic trance. Komponensek: bravery + arrogance.
Electric shock. Komponensek: hostility + distrust + calmness.
Ethereal fluidum. Komponensek: hatred + forgiveness + envy + bravery.
Forced deflection. Komponensek: pride + tenderness + modesty.
Fulminating damp. Komponensek: curiosity + disinterest + hatred + disappointment.
Glowing plasma. Komponensek: love + despair + friendliness + sobriety.
Hormonal spray. Komponensek: devotion + confidence.
Infraresonance. Komponensek: sobriety + disappointment.
Inner shadow. Komponensek: curiosity + tenderness + daze.
Life-force drain. Komponensek: generosity + detestation.
Liquid light. Komponensek: anger + fear + remorse + pain.
Metallic layers. Komponensek: distrust + daze.



Midturbulency. Komponensek: anger + sorrow + anxiety.
Napalm eruption. Komponensek: detestation + sobriety + daze.
Neuron overdrive. Komponensek: pain + calmness + disappointment.
Psion antidote. Komponensek: confidence + pain + arrogance.
Radiant powder. Komponensek: ecstasy + hostility.
Rank poison. Komponensek: confidence + pride + modesty.
Reality shift. Komponensek: daze + anxiety + arrogance.
Schizophrenia. Komponensek: repentance + roughness + calmness.
Septic thorns. Komponensek: curiosity + forgiveness + vengefulness + detestation.
Shaded spectrum. Komponensek: anger + remorse.
Solar corona. Komponensek: devotion + detestation.
Sonic boom. Komponensek: despair + confidence + arrogance + baseness.
Spiritual void. Komponensek: quietude + calmness + baseness.
Static charge. Komponensek: sorrow + roughness.
Temporal leprosy. Komponensek: ecstasy + arrogance.
Uranium warp. Komponensek: love + hatred + shame + hope
Whirring morain. Komponensek: hatred + anger + delight + disappointment.

Miután összeraktuk a varázslatot, meg kell adnunk a formáját, ez a gyűrűtől egészen a kúpig terjedhet. Ha már mindezzel megvagyunk, érdemes megnézni a varázslat pontos hatását. Itt többek között megtudhatjuk a varázslat hatóterületét és hatótávolságát, hogy a karakter mely képességétől függ a varázslat hatása, stb. Sajnos a varázslatok nem túl változatosak, általában ellenfelünk bizonyos tulajdonságait csökkentik.

KONKLÚZIÓ

Hát igen, ez a leírás kétségkívül egy kicsit kaotikusra sikeredett. Voltaképpen nem is leírást, hanem inkább egy tipp és infohalmazt olvashattatok ezen a három oldalon, hiszen például a játék kezeléséről vagy a harcról egy szót sem írtam. Mentségemre legyen mondva, hogy egy hatvan-egynéhány oldalas gyári kézikönyv fölött görnyedve kellett valami cikkszerű dolgot összehoznom, úgyhogy azokra a



dolgokra koncentráltam, amikre egyből nem nagyon lehet rájönni. A kezelés egyébként hál istennek nem túl bonyolult, mindenki hamar zöldágra fog vele vergődni. És végezetül jöjjön az értékelés.

Nyugodtan állíthatom, hogy a Perihelion az utóbbi időben megjelent egyik legjobb kalandjáték. A fura kerettörténet és környezet kissé idegennek hat a Bard's Tale és Ultima rajongóknak, de a nagyszerű grafika és hang mindenkit kárpótol az ilyen apróságokért. A játék hangulatát illetően szintén csak pozitívan tudok nyilatkozni, a Perihelion egyike azon kevés játékoknak, amelyekbe igazán bele lehet feledkezni. A történet nem éppenséggel harc-orientált, a vadonban és városokban nincsenek is véletlen találkozások szörnyekkel, minden a logikus cselekedetekre és jól megtervezett taktikára épül. Az alkotók egyébként becsempésztek egy kis cyberpunk-ízt is a játékba, hiszen a terminálokon keresztül beléphetünk egy komplex számítógépes rendszerbe is (itt a Help paranccsal kérhetünk további infokat). Ezekkel a terminálokkal amúgy nem árt csínján bánnunk, ugyanis minden kiadott parancs és lekért információ igen komoly pénzbe kerül. Zárszóként csak annyit: a Psygnosis hű maradt hírnevéhez és a Perihelionnal ismét maradandó alkotást jelentetett meg a stílus szerelmeseinek nagy örömére.

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	85%
kihívás	81%

ÖSSZHATÁS 84%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓK: Amiga


JÚNIUS 20-tól JÚLIUS 20-ig
MICROPROSE
HÓNAPOT RENDEZÜNK !
AZ 576 KByte BOLTJAIBAN
(BUDAPEST, GYŐR, SZEGED és SZOMBATHELY)
AKI EBBEN AZ IDŐSZAKBAN MICROPROSE JÁTÉKOT VÁSÁROL, SORSOLÁSON VESZ RÉSZT, MELYNEK FŐDÍJA EGY
10.000,-Ft-os
VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY
Pirates! Gold
4.999,- Ft
MICROPROSE
SUBWAR 2050
MICROPROSE
5.999,- Ft
FLEET DEFENDER
MICROPROSE
5.999,- Ft
ORION
5.999,- Ft
UFO
ENEMY UNKNOWN
5.999,- Ft
MICROPROSE
FIELDS OF GLORY
5.999,- Ft
MICROPROSE
SUMMER SURPRISE
E Z A M I N Y Á R I M E G L E P E T É S Ü N K !

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415







TOVÁBBI boltjaink

BALASSAGYARMAT
Rákóczi út 32-34.

SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

MISKOLC
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

EGER
Katona tér 1-3.

GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151







PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL